JURNALUL S.F.

Premiul Convenţiei Europene de SF
EUROCON

Anul V Nr. 167; 21 – 27 Mai 1996
Săptămînal de cultură
SF, HORROR ŞI FANTASY

Medalion

VIOREL PÎRLIGRAS

ANTICRITICA

Episodul 15: Criza identităţii narative şi alte crize (2)

Am încercat în episodul trecut să vă prezentăm partea legată de science fiction a eseului filozofului francez Paul Ricoeur intitulat „Identitatea narativă". Forţînd cîteva exemplificări din genul science fiction, Paul Ricoeur demonstrează că identitatea narativă este liantul identităţii privită din multiple planuri spaţio-temporale, care, în ultimă instanţă, păstrează intactă întrebarea „cine sînt eu?". Pe de altă parte, acele „puzzling-cases" folosite de Paul Ricoeur arată, inerent, limitarea identităţii personajelor science fiction la doar o singură faţetă a problemei; astfel, personajul genului science fiction, în ciuda intenţiei de a provoca o dezbatere exact pe marginea unui caz limită (realizarea unei replici absolute a unei persoane prin copierea creierului şi a conţinutului său), devine, în cele din urmă, doar proba evidentă a slăbiciunii SF-ului în faţa sarcinilor pe care şi le asumă, în general, mainstream-ul.

Dar oare această criză a identităţii narative - simţită din plin de science fiction-ul românesc, printr-un ciudat apetit de a se distanţa de naraţiune, de „story", printr-o atragere către experiment - poate fi generalizată fără probleme pe tot arealul science fiction? În fond, cazurile problematice („puzzling-cases") ale lui Paul Ricoeur sînt doar cele legate de problema transplantului de creier. Chestiunea nu este totuşi foarte curtată de scriitorii de science fiction, pentru că, într-un anume fel, reduce drastic orizontul de manevră ale intenţiilor.

O problemă mai adîncă o propune, de pildă, Herbert W. Franke în „Reţeaua gîndurilor": personalitatea unui om este reconstituită după cîteva milioane de ani, dintr-un creier conservat, găsit de extratereştri. Numai că dorinţa de viaţă irupe şi Eric găseşte mijlocul de a rămîne în matricea electronică dintr-o navă cosmică, ce va constitui în final noul său corp:

<<Din nou, amintirile şi speranţele puseseră stăpînire pe el: se amalgamau într-un dans care devenea un vîrtej ameţitor. De la strania lui trezire, nu avusese timp să se mire. Iar acum trecuse prin toate experienţele, totul devenise de la sine înţeles. Erau lucruri străine, bizare, şi altele familiare, dar ceea ce era străin avea şi o nuanţă familiară, iar familiarul îi era puţin străin. Totul se întîmpla într-un fel nou, care în nici un caz nu era neplăcut. Se cufundă în autoanaliză, pentru a se întreba dacă îi părea rău de ceea ce pierduse: materialitatea trupului său, patria pămîntească, vremea sa. Corpul nu este decît o carcasă, se gîndi el. Pămîntul e doar o scenă. Dar sînt ele oare reale? Ce este realitatea? Ceea ce ai pierdut sau ceea ce ai dobîndit? Din nou i se arătară imagini din caleidoscopul memoriei sale. Îl reluară în stăpînire cu o asemenea forţă încît le retrăi şi suferi din nou... Era pus în faţa unor grave hotărîri, se zbuciuma în conflicte care nu-şi aflau dezlegarea... Dar nu a fost decît un vis! se revoltă Eric. A trecut de milioane de ani!

Din nou întrebă: unde începe visul şi unde realitatea? Ce înseamnă timpul? Ce înseamnă „a trecut"? Ascultă cu luare aminte tumultul din el şi din afara lui. Pretutindeni, numai întrebări şi nici un răspuns.>> (Herbert W. Franke, „Reţeaua gîndurilor", Editura Univers, Bucureşti 1979, pagina 212.)

Desigur, încercînd să împingem lucrurile puţin mai departe, am putea obiecta că, în fond, acest „puzzling-case" al lui Franke nu se deosebeşte fundamental de cel studiat de Ricoeur. Este vorba tot de definiţia personalităţii, a identităţii, tot strict prin metodele materialiste: creierul este sediul vieţii inteligente şi orice metodă de a-l replica, sau de a-l readuce în stare de funcţionare, este identică cu Creaţia. Ori, din acest punct de vedere, teoria din anii şaizeci a lui Franke („Reţeaua gîndurilor" a apărut în original în 1963) era mai mult decît palidă, comparată, să spunem, cu teoria emisă, tot pe tărîm science fiction, în secolul trecut de Mary W. Shelley şi mitul modern al lui Frankenstein: pentru a crea sau, dacă vreţi, pentru a conferi identitate nu este suficientă „tehnologia", indiferent de nivelul acesteia. Monstrul lui Frankenstein simte din plin lipsa atributelor sale umane, deşi, paradoxal, în ultimă instanţă, tocmai această suferinţă îl umanizează.

Pentru Gerard Klein, problema identităţii devine de-a dreptul obsesivă: Corson, eroul din „Seniorii războiului", prins într-un angrenaj răspîndit pe mai multe planete şi mai multe mii de ani, se vede pus în situaţia de a recunoaşte că identitatea i-a fost oferită de celelalte faţete ale propriului său ego. Problema simplistă a duplicatului creierului a dispărut complet. Acum omul îşi caută identitatea scrutînd direct şi în mod egal propriul său trecut şi viitor, iar accesoriile tehnologice se reduc drastic doar la o vagă recuzită a naraţiunii:

<<De ce eu? se întrebă Corson, apucînd din nou pe drumurile viitorului. Eu, răspunseră ecourile lui Corson presărate de-a lungul vieţii lui Corson şi pe de lături, de-a lungul celorlalte vieţi ale lui Corson. Acolo unde se nasc cuvintele, crezu că-şi aude conştiinţa umplîndu-se de şoapte, care erau refluxul conştiinţelor lor, şi se simţi pe punctul de a intra în contact cu ei, cu nenumăraţii Corsoni divergenţi ai viitorului, şi crezu că are să ştie ce trăiau şi să vadă cu ochii lor şi să gîndească odată cu ei. Dar rămase în prag, şovăitor, împleticindu-se, căci timpul încă nu-şi spusese cuvîntul, nici experienţa, şi pentru că acei Corsoni abia începeau să aibă umbra unei şanse.>> (Gerard Klein, „Seniorii războiului", Editura Univers, Bucureşti 1975, pagina 213 - 214.)

Pe tărîm autohton, problema identităţii nu a preocupat excesiv scriitorii de science fiction. Cea mai la îndemînă explicaţie este că SF-ul românesc nu este defel atras de naraţiune, lipsindu-şi personajele de la bun început de propria lor identitate. Oare de ce? Voga cyberpunk-ului a impus un termen, „postmodernism", la care au aderat, cu entuziasm, mulţi scriitori. Şi acesta este un posibil răspuns la criza identităţii science fiction-ului românesc.

Într-un interviu realizat de Dan C. Mihăilescu în paginile suplimentului „Litere, Arte & Idei" al ziarului „Cotidianul" şi intitulat „Cea mai adîncă problemă rămîne cea a identităţii", la întrebarea „Încearcă să defineşti postmodernismul, la noi încă lumea e avidă de problemă", Vladimir Tismăneanu răspundea astfel:

<<Nu vreau să dau nume, dar unul dintre cei mai inteligenţi critici literari tineri din România, care se definea (şi fără îndoială era) antimarxist (nu cred că citise mai mult de două texte de Karl Marx şi-l plictisiseră de moarte şi oricum nu avea chef de marxism sub nici o formă) soseşte în Statele Unite, îşi continuă adeziunea la postmodernism, se întîlneşte cu un distins cărturar originar din România, Matei Călinescu şi îi mărturiseşte: „Sînt de orientare postmodernistă". Iar Matei, în stilul lui inimitabil, inenarabil, îi răspunde: „Adică eşti marxist, domnule!" „Eu, marxist?" El voia Heidegger, dar nu înţelegea că se ajunsese la un mişmaş ideologic, în ultimă instanţă, la o combinaţie din asta, lucruri foarte plăcute la lectură, cu o arhitectură conceptuală foarte frumoasă; dar în realitate, the bottom line, ultima consecinţă, este o respingere a formulei culturale a Occidentului, anume liberalismul. Pentru că e asociat cu una dintre cele mai importante teme ale postmodernismului cultural, care este relativizarea valorilor... Aici e chestiunea. (...)>> (Suplimentul „Litere, Arte & Idei" numărul 244 din 22 aprilie 1996, pagina 7.)

Aici să stea oare şi cheia problemei noastre? Este posibil. Numai că dacă relativizarea valorilor are în Occident valenţele pe care le are, la noi, în colţul nostru de Orient, efectul este cumplit de distructiv. Sau, în cel mai bun caz, ineficient. Pentru că, înainte de a distruge, trebuie să te convingi că ai ce distruge. A încerca prin postmodernism să distrugi comunismul este o acţiune absurdă, din simplul motiv că nu există nici un fel de valori culturale ale comunismului care să-ţi servească drept ţintă. Iar science fiction-ul românesc nu a văzut lucrul acesta.

Mai mult, SF-ul românesc nici măcar nu a încercat să-şi găsească locul potrivit în cultura română, prin studierea trecutului cu atenţie şi delimitarea clară de anticultura propagată oficial de puterea actuală. Să dăm vina tot pe relativizarea valorilor proclamată de postmodernism? Ar fi poate prea simplu. Răspunsul trebuie căutat mai degrabă nu în afara science fiction-ului românesc, ci în interior, în chiar identitatea sa.

Poate unii dintre dumneavoastră veţi spune, termină, domnule, SF-ul românesc n-are pur şi simplu chef de politică! Numai că science fiction-ul nu trebuie să facă politică în sensul propriu al cuvîntului: este suficient să privească în jur, cu ochii larg deschişi; dar, deocamdată, se mulţumeşte să stea cu ochii închişi, şi, în cazurile cele mai grave, să se lase purtat de anticultura propovăduită pe diverse căi. Să ne reamintim afirmaţia lui Vladimir Tismăneanu, „cea mai adîncă problemă rămîne cea a identităţii". O identitate care se poate împlini prin literatură. Este, în fond, menirea artei. Oare de ce noi, aici, sub stindardul science fiction-ului, ezităm să ne-o asumăm?

JURNALUL® SF

Acest săptămînal face parte din rețeaua națională a publicațiilor JURNALUL

Editat de SC JURNALUL SA

ISSN 1221-7875

Tiparul executat la

INTACT

JURNALUL SF este înscris în Catalogul Presei la poziția 2.128. Abonamentele se pot face la orice centru RODIPET.

Cititorii din străinătate se pot abona prin RODIPET SA PO BOX 33-35, telex 11995 Telefax 3129432 București - România Piața Presei Libere nr. 1

COLECTIVUL DE REDACȚIE :

Adrian BĂNUȚĂ

(REDACTOR ȘEF)

Număr realizat de:

Nicolae C. ARITON,
Ion BANU,
Ionuț BĂNUȚĂ,
Ladislau DARADICI,
Ștefan GHIDOVEANU,
Isabela ION,
Cătălin IONESCU,
Cristian IONESCU,
Pașadia MĂGUREANU,
Liviu RADU,
Mihai SAMOILĂ,
Don SIMON,
Cătălin TENIȚĂ,
Florin Mircea TUDOR
Laurențiu TURCU,
Horia Nicola URSU

(REDACTORI)

ADRESA REDACȚIEI :

Șoseaua București-Ploiești, nr. 25-27, sector I, București

Tel. 3129945; FAX 3129944

RĂSPUNDEREA MATERIALELOR REVINE AUTORILOR

Tehnoredactare computerizată *Ionuț BĂNUȚĂ*

Culegere: *Alina LEON*

Corectură: *Pașadia MĂGUREANU*

Montaj offset: *Mariana SEBE, Silvana GREERE, Gigi MARCU*

Premiile singurului săptămînal de cultură SF din lume:

Convenției Naționale de SF 1993 - Ploiești

Convenției Europene de SF 1994 - Timișoara

Geovaly srl - București (activitate promoțională)

Convenției Naționale de SF 1994 - Baia Mare

PUTEREA NU CORUPE...

„Nu atît că puterea corupe, dar ea îi fascinează pe indivizii coruptibili..."

Citatul mi se pare definitoriu pentru acest ultim volum al *ciclului Dune*. Atît pentru că acțiunea romanului este, într-un fel, mai orientată spre intrigi politice decît celelalte din saga *Dune*, cît și pentru că Herbert continuă a fi un înțelept, iar fraza respectivă mi se pare de-o profunzime deosebită. Într-o perioadă în care citeam în neștire, am descoperit că memoria e limitată, că nu poți reține totul. Dintr-un volum rămîne doar impresia generală și cîteva fraze izolate, definitorii nu atît pentru volum în sine, cît pentru mentalitatea autorului.

Din nefericire, moartea, care vine întotdeauna, deși niciodată la momentul potrivit, a întrerupt istoria *Dunei* într-un moment în care nu știm încotro intenționa Herbert s-o îndrepte. *Canonicatul Dune* clarifică multe dintre enigmele din *Ereticii Dunei*, dar scoate la iveală altele. Din momentul în care autorul a abandonat povestea familiei Atreides și a început să trateze evenimente la o scară mai largă, stilul i s-a schimbat, într-un fel. Fără a renunța la dinamismul acțiunii, Herbert devine preocupat de teme fundamentale, de intrigi la nivel cosmic. Povestea în sine devine element secundar, un simplu pretext pentru a expune idei și teorii. Astfel, saga *Dune* se transformă într-o colecție de aforisme, extrapolări intelectuale profunde și teorii subtile. Jocul intelectual primează, iar Herbert se dovedește a fi un gînditor de prima mînă, care încearcă să clădească sisteme filosofice, religioase și politice. Totul demonstrat riguros, extrem de convingător.

Însă aspectul cel mai interesant al talentului său literar constă în faptul că toate aceste demonstrații de virtuozitate intelectuală sînt întrețesute într-un mod admirabil în intrigă, încît romanul se citește cu sufletul la gură. Ceea ce ar fi putut să fie un eseu interesat, dar cu circulație redusă, devine un roman de aventuri captivante, copleșitoare, zăpăcitoare, cu largă audiență.

M-am mulțumit să citez doar unul dintre aforismele ce m-au impresionat. Pentru că acesta atrage atenția asupra unei noi interpretări a istoriei. Convingerea generală a fost, dintotdeauna, că puterea corupe. Vremurile pe care le trăim demonstrează însă valabilitatea observației lui Herbert: puterea îi fascinează pe indivizii coruptibili. Indiferența politică a unor cercuri, uneori blamată, alteori neînțeleasă, devine mai ușor de priceput: cei care nu văd în politică o sursă de îmbogățire sau de satisfacere a orgoliului, stau de-o parte. Puțini au tăria lui Paul Atreides de a se retrage (deși istoria ne dă destule exemple, tocmai pentru a sublinia că-s excepții de la regulă). Acest (din nefericire) ultim volum deschide o perspectivă nouă de interpretare a întregului *ciclu Dune*.

Dune, ca întreg, e plin de observații de fond, de aforisme demne de a figura în orice colecție de exemple ale gîndirii omenești. Frank Herbert se dovedește a fi mai mult decît un scriitor, a fi unul dintre marii gînditori ai secolului nostru.

Cel puțin asta e părerea mea. Mai menționez traducerea impecabilă a domnului Brana... Și regretul că povestea se încheie aici... NEMIRA a făcut un act de cultură oferindu-ne această capodoperă în condiții demne de valoarea ei.

Mă întreb cîte citiri ale întregului ciclu vor fi necesare pentru a stoarce toată înțelepciunea strecurată acolo de marele maestru care a fost Frank Hebert.

Frank Herbert - *Canonicatul Dune*
Traducere de Ion Doru Brana
Editura NEMIRA

O LUME ȘI UN CALCULATOR

Una din diferențele principale dintre literatura SF românească și cea americană constă în modul de folosire a ideilor. În timp ce autorul român se chinuie să înghesuie cît mai multe idei, pe cît posibil originale, într-un text cît mai scurt (ca să poată fi publicate), cel american nu face risipă de idei.

Romanul lui Van Vogt a fost scris folosind cam o idee și jumătate. Reușește, cu toate acestea, să fie captivant și interesant. Un exemplu tipic de economie de forțe, de profesionalism.

O carte precum *Computerworld* ar fi fost, cu cîțiva ani în urmă, primită foarte bine de cititori. Acum, după ce edițiile ne-au permis accesul la capodopere, o privim mai critic. Van Vogt rămîne un mare scriitor de literatură SF, maestru al acțiunilor tensionate și al conflictelor atractive, dar romanul în cauză suferă de oarecari hibe.

Sigur, ideea calculatorului ce controlează totul este foarte interesantă și bine realizată. În schimb, ideea care ar fi putut transforma cartea într-una din cele mai profunde lucrări ale autorului, cea a sufletelor (energiei vitale) ce pot fi asimilate (înmagazinate) în calculator este tratată în grabă, superficial și neconvingător.

Dacă mai adăugăm că, pe lîngă unele lucrări interesante despre calculatoare (chestia cu ciclarea, cînd întîlnește o problemă imposibilă) apar și evidente naivități (de exemplu, calculatorul se conectează, din cînd în cînd, la unele aparate pe care, de fapt, ar trebui să le controleze continuu - vehicule, instalații, etc., chestie care dovedește că autorul n-are habar de time-sharing - și ce treabă interesantă ar fi putut ieși din specularea acestei idei!).

Una peste alta, romanul lui Van Vogt îmi confirmă părerea că acest autor foarte prolific n-a reușit să se ridice întotdeauna la valoarea sa, că romanele lui trebuiesc selectate cu grijă și că povestirile lui îmi plac mai mult. Sigur, e mai ușor să critici un autor de talent, decît să scrii ca el... Van Vogt e un profesionist. De aceea cred că alegerea cărților care vor fi traduse ar trebui făcută astfel încît să nu ne strice părerea pe care o avem despre el. Și încă romanul de la NEMIRA e unul bun, în comparație cu altele, apărute la alte edituri...

A.E. Van Vogt - *Computerworld*
Traducere de Cristian Unteanu
Editura NEMIRA

ETERNA POVESTE

Un cuplu pe o insulă pustie... O poveste de dragoste între doi orfani... Un final tragic ce duce la înțelegere... Un roman bizar și sensibil, care este SF pentru că autorul a dorit, în final, să fie SF, să dea explicații științifice (ce-i drept, rezonabile și plauzibile) dar de care ne puteam lipsi...

Talentul lui Brunner se manifestă iar, demonstrînd că literatura SF este literatură, că, indiferent de motivele tehnico-științifice, important e omul, suferințele, speranțele și iluziile sale. Că nici unul dintre noi nu-i ivit din senin, ci reprezintă rezultatul unei evoluții, a unor acumulări în timp... Și că nu-i nimic nou sub soare.

Experiența lui Brunner ca autor de romane istorice l-a ajutat să creeze episoade credibile, bine conturate, bine documentate.

Romanul ar fi putut rămîne o lucrare mainstream, despre veșnica repetare a intoleranței căreia i se opune dragostea. Eterna poveste a umanității...

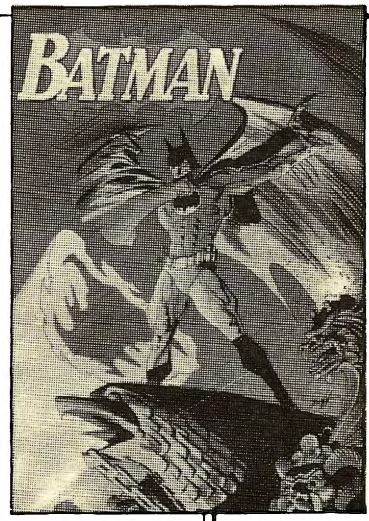
Însă elementele SF (cu excepția finalului, unde anumite clarificări se impuneau) sînt discrete, introduse subtil, iar măiestria scriitoricească a autorului se dovedește din plin, realizînd o structură aparte, plină de implicații abia sesizabile, cu aluzii la mituri, istorie... Personajele sînt atît de umane, suferința lor atît de credibilă, încît consider, că din punct de vedere literar, romanul este una dintre reușitele lui Brunner. Merită apreciată varietatea tehnicilor literare ale lui Brunner, cunoașterea deplină a meșteșugului scriitoricesc. Cred că, dacă se îndoiește cineva că SF-ul este literatură adevărată, e suficient să-i punem în brațe cîteva romane ale celui dispărut prematur dintre noi.

John Brunner - *Valurile timpului*
Traducere de Camelia Budușteanu
Editura NEMIRA

Jurnalul S.F.

BATMAN

Creat de Bob Kane
Alter ego: Bruce Wayne
Ocupaţia: Multimilionar
Rude cunoscute: Thomas şi Martha Wayne (părinţi, decedaţi), Philip (unchi)
Afiliere: Justice League America
Bază de operaţiuni: Gotham City
Prima apariţie: Detective Comics 27 (mai, 1939)
Înălţime: 6'2" **Greutate:** 210 lbs.
Ochii: Albaştri **Părul:** Negru



ISTORIA

Două momente teribile au schimbat viaţa lui Bruce Wayne. Primul a fost la vîrsta de şase ani cînd, hoinărind prin împrejurimile Conacului Wayne de lîngă Gotham City, a căzut într-o peşteră plină cu lilieci. Pînă să fie salvat de tatăl său, Bruce s-a simţit extrem de nesigur în această lume.

Al doilea moment a avut loc doi ani mai tîrziu, pe aleea ce ducea la un cinema unde familia Wayne tocmai vizionase filmul *Semnul lui Zorro*. Acolo, chiar sub ochii lui Bruce, un vagabond numit Joe Chill i-a împuşcat cu sînge rece pe Thomas şi Martha Wayne înainte de a dispare în noapte.

Pînă la apariţia poliţiei care oricum nu le mai putea fi de nici un ajutor soţilor Wayne, Leslie Thompkins, fizician şi asistent social, a sosit la timp pentru a-l mîngîia pe Bruce înainte ca sufletul lui tînăr să fie tarat pentru totdeauna de această traumă. Împreună cu Philip Wayne, unchiul şi tutorele legal al lui Bruce, şi Alfred Pennyworth, majordomul familiei Wayne, Thompkins l-a supravegheat pe Bruce de-a lungul întregii adolescenţe. Dar nici unul dintre ei nu a reuşit să potolească dorinţa arzătoare a lui Bruce de a pedepsi toţi criminalii. Pentru a-şi atinge scopul Bruce s-a antrenat din greu pentru a a atinge maximul perfecţiunii fizice şi intelectuale şi, la optsprezece ani, a început să-şi folosească imensa moştenire pentru a călători prin lume în căutarea cuiva care să-l poată învăţa efectiv cum să combată crima.

După mai mulţi ani, Bruce se întoarce în Gotham şi declanşează propriul său război împotriva crimei. De mult timp îşi dăduse seama că numai eforturile lui nu aveau cum să fie suficiente, că mai avea nevoie de ceva - ceva care să strecoare teroarea în sufletele duşmanilor lui. Inspirat de liliecii care-l îngroziseră în copilărie, Bruce îşi face un costum albastru şi cenuşiu completat cu o capă şi-şi începe misiunea. Rezultatul se arată imediat: în curînd criminalii din Gotham încep să vorbească despre o creatură cunoscută numai sub numele de Batman.

Deşi lupta lui Batman împotriva corupţiei era una solitară, în curînd s-au arătat şi alţii dornici să-i împărtăşească pasiunea pentru dreptate, chiar şeful poliţiei - comisarul James Gordon, unul dintre cei cîţiva poliţişti cinstiţi din Gotham. Prietenia lor dura de mulţi ani de zile şi astăzi, în postura lui de comisar de poliţie, Gordon utilizează frecvent Bat-Semnalul pentru a-l chema pe Cavalerul Întunericului oriunde poliţiştii săi se confruntă cu sarcini care le depăşesc posibilităţile.

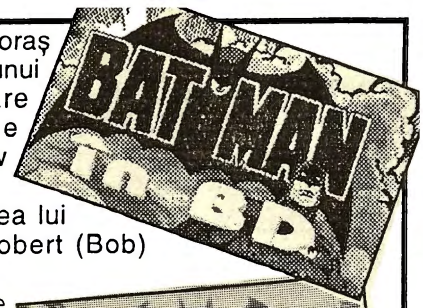
Ultimul caz al lui Batman este acela al unui agent solitar care-l pune faţă-n faţă cu protectorul formal al oraşului Gotham, un justiţiar însetat de sînge numit The Reaper. În mod ironic, Joe Chill îl ajută pe Batman să-l doboare pe The Reaper - dar nu fără a-şi sacrifica propria viaţă în timpul luptei. Puţin timp după, viaţa lui Batman se schimbă şi mai mult, atunci cînd îl adoptă pe Dick Grayson, un tînăr acrobat ai cărui părinţi, ca şi ai lui Bruce, fuseseră ucişi de criminali. Sub îndrumarea lui Bruce, Dick adoptă supranumele de Robin şi devine partenerul lui Batman, însoţindu-şi mentorul pînă la ajungerea la maturitate cînd mantia lui Robin trece la Jason Todd - care moare tragic în mîinile Jokerului - şi, în cele din urmă, la Tim Drake, actualul Robin.

Batman e unic printre toţi justiţiarii care-şi ascund identitatea reală; în spatele măştii şi costumului se găseşte adevăratul Bruce; rolul lui din timpul zilei, de filantrop activ civic şi plicticos este, de fapt, deghizarea. Acest personaj împrăştie cu grijă şi dibăcie orice bănuială că Bruce Wayne, principalul acţionar al Wayne Enterprises, un imperiu al afacerilor în continuă extindere, este, în timpul nopţii, Batman.

PUTERI & ARME

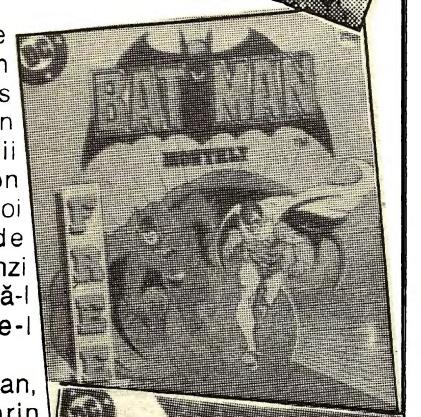
Batman este un incomparabil atlet ce stăpîneşte aproape toate formele luptei fizice. În plus, el este un un iscusit detectiv, un strălucit artist al evadărilor şi un maestru al deghizării şi înşelătoriei care-şi conduce războiul împotriva crimei din Batcave, caverna cartier general care se întinde sub Wayne Manor.

Batman nu porneşte niciodată în acţiune fără centura sa care conţine o gamă largă de dispozitive ca lasere, cartuşe cu gaz, corzi de mătase şi bataranguri. Principalul lui mod de locomoţie este luciosul şi silenţiosul batmobil.



În mai 1939, ingenuul oraş Gotham devenea locul unui eveniment planetar care avea să-l facă la fel de celebru ca Chicago, New York sau Los Angeles. Evenimentul era naşterea lui Batman, iar părinţii: Robert (Bob) Kane şi Bill Finger.

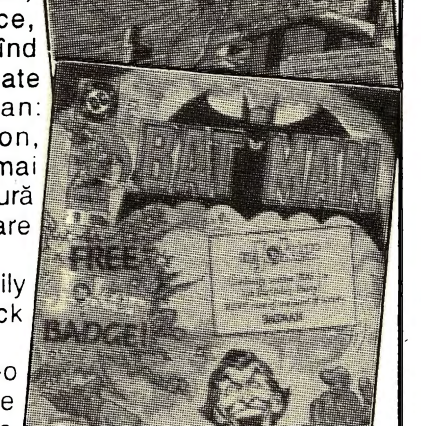
Newyorkezul Bob Kane (n. 1916) debutase în 1936 la SM Jerry Iger's Studio, în acelaşi an realizînd diverse serii umoristice pentru Fiction Home, Fox, Now. După doi ani trece la DC, unde lucrează la mai multe benzi desenate minore, pentru ca, în '39, să-l creeze pe Batman, pe care-l "păstoreşte" pînă-n '68.



Creat pentru a-l concura pe Superman, care fusese pus să zboare prin Metropolis (un oraş la fel de imaginar ca şi Gotham City), Batman se impune mult mai rapid decît îşi închipuiau creatorii săi. Cele 6 planşe ale primului episod publicat în numărul 27 al *Detective Comics* - "The Case of the Chemical Syndicate" - prezentau un prieten al comisarului Gordon, playboyul milionar Bruce Wayne, care la căderea nopţii devenea Batman, un justiţiar costumat în negru. Succesul creşte continuu (în special datorită faptului că este un personaj mult mai uman decît omologii săi şi nu posedă puteri supranaturale) aşa încît DC va edita în 1940 (primăvara) o revistă exclusiv pentru Batman.

Autorii îi dau în curînd şi o logodnică, actriţa Julie Madison, o maşină doldora de super-gadgeturi şi un tovarăş de aventuri: Robin.

Gardner Fox, care-l seconda pe Bill Finger în redactarea scenariului, a lansat pe urmele eroului mascat o întreagă pleiadă de răufăcători: Joker, Pinguinul, Crime Doctor, Two-Face, Riddler, etc. Mişcarea feministă luînd proporţii, tot mai multe femei mascate evoluează în siajul lui Batman: Batwoman, Batgirl, Batamazon, Catwoman etc. Multe personaje, mai mult sau mai puţin secundare, se bucură la rîndul lor de un succes atît de mare încît apar în reviste separate.

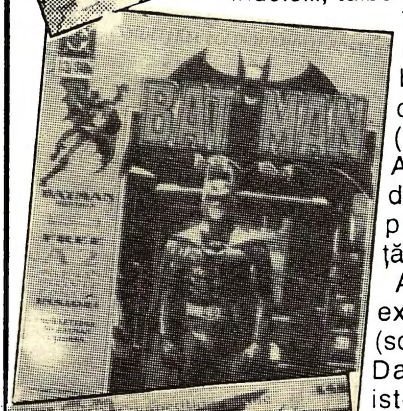


Între '43 şi '46 Batman apare în daily strip scenarizat şi desenat de Jack Burnley & Jerry Robinson.

În anii '60, personajul trece printr-o eclipsă vizibilă, devenind extrem de insipid, deşi a existat şi un moment de înviorare în 1966, atunci cînd, în urma redifuzării unui foileton, Al Plastino şi Bob Kane reînvie *daily strip*-ul. Personajul îşi regăseşte vigoarea sub

creionul lui Gene Colan.

O adevărată revoluţie în tipologia personajului şi o extrem de îndrăzneaţă abordare realizează Frank Miller (desen + scenariu) cu *The Dark Knight Returns* (1986), care prezintă un Batman mai în vîrstă, "ieşit la pensie" din viaţa de super-erou, pradă introspecţiei şi îndoielii, tulburat de propria personalitate. Batman îşi învinge inerţia inerentă vîrstei şi devine campionul democratizării (deşi bătrîn) în confruntarea cu conservatorismul lui Superman (veşnicul tînăr "om al preşedintelui"). Apărută în patru fascicole, banda desenată a cunoscut un succes fără precedent şi a apărut în peste 25 de ţări.



Anul '88 consemnează alte trei realizări de excepţie. Prima aparţine aceluiaşi Frank Miller (scenariul) care face echipă, de această dată, cu David Mazzuchelli - *Batman/Year One* - şi istoriseşte primele isprăvi ale lui Batman. *The Killing Joke*, scenarizat de Alan Moore şi desenat de Brian Bolland, este un episod independent ce prezintă un Joker mai nebun ca niciodată. Şi "last, but not least", *The Cult* de Berni Wrightson (desene) şi Jim Starlin (scenariu), o istorie în patru episode în care Batman se împotriveşte unui redutabil predicator.

În 1989 apare cea mai uimitoare bandă desenată cu Batman din punctul de vedere al grafismului. *Arkham Asylum - a Serious House on Serious Earth* desenată de Dave McKean şi scenarizată de Grant Morrison este o terifiantă călătorie în domeniul obsesiei şi nebuniei din Gotham City - Arkham Asylum. De 1 aprilie, psihopaţii cuceresc ospiciul şi Jokerul îl forţează pe Batman să coboare în inima întunericului şi să-şi înfrunte demonii propriului spirit.

Dacă *Arkham Asylum* beneficia şi de un scenariu extrem de solid, *Judgement on Gotham* (1991), mizează pe grafismul şi aerograful excepţional al lui Simon Bisley, precum şi pe punerea faţă în faţă a două personaje celebre: Batman & Judge Dredd. Urmarea, *Revenge on Gotham* (1992), din păcate păstrează doar scenariştii (John Wagner & Alan Grant) ceea ce se dovedeşte insuficient pentru obţinerea succesului scontat.

Şi iată o parte dintre cei care i-au permis lui Batman să brăzdeze şi astăzi cerul lui Gotham City:

***Scenarişti:* Gardner Fox ('40), Jack Schiff ('42), Alfred Bester ('42-'47), Mort Weissinger ('43-'45), John Broone ('47), D. C. Ameron, William Woolfolk, Otto Bider, Ed Hamilton, Frank Robbins, etc.**

***Desenatori:* Jerry Robinson ('39-'46); George Roussos ('40-'47); Jack Burnley ('41-'43); L. Harris ('41-'43); Mort Meskin ('43-'46); Ross Andru (un romînl),Neal Adams, Murphy Anderson, Jim Aparo, Bill Brown, Nick Cardy, Gene Colan, Trevor Voneeden, Bill Elder, Joe Giella, Dick Giordano, Sid Greene, Irwin Hasen, Bob Haney, Carmine Infantino, Sheldon Moldoff, Jim Mooney, Winslow Mortimer, Don Newton, Irv Novick, Charlie Paris, Frank Robbins, Marshall Rogers, Howard Sherman, Jon Smell, Dick Sprang, Curt Swan**

THE JOKER
Creat de Bob Kane
Alter ego: Necunoscut
Ocupaţia: Criminal profesionist
Rude cunoscute: Niciuna
Afiliere: Niciuna
Baza de operaţii: Gotham City
Prima apariţie: BATMAN #1 (primăvara, 1940)
Înălţime: 6'5"
Greutate: 192 lbs.
Ochi: verzi
Păr: verde

ISTORIE

Este cel mai imprevizibil şi crud duşman al lui Batman, un psihopat care doreşte să ucidă pe oricine - chiar şi pe proprii asociaţi - după o toană sau doar din amuzament. Reporterii din Gotham l-au numit mult timp "Măscăriciul Prinţ al crimei" pînă să-şi dea seama că nu este nimic comic în ceea ce-l priveşte pe Joker.

Istoria Jokerului anterioară primei întruntări cu Batman şi poliţia din Gotham este o enigmă; el însuşi reamintindu-şi cu greu detaliile vieţii trecute filtrate prin nebunia sa. Una dintre cele cîteva amintiri ale Jokerului sugerează că fusese un comediant ratat, un *loser* trist şi patetic care se întovărăşise cu nişte bandiţi pentru a jefui o fabrică chimică. În timpul împărţelii, văzîndu-şi complicii împuşcaţi de poliţie, omul care avea să devină Jokerul, mascat cu o glugă roşie, sare direct într-o cuvă cu deşeuri chimice pentru a nu fi capturat de Batman. Ajuns în *rîu*, înoată pînă la ţărm unde descoperă că amestecul ciudat al chimicalelor i-a albit pielea precum creta, i-a înverzit părul şi i-a transformat surîsul într-un groaznic rînjet permanent. Şocul transformării l-a împins dincolo de frontiera normalităţii, iar Jokerul a apărut.

Indiferent la întîmplările care i-au dat naştere, Arlechinul Groazei şi l-a stabilit pe Batman ca duşmanul numărul unu încă de la prima lor întîlnire, cînd a stors milioane de la bogătaşii din Gotham City înainte de a fi adus de Batman în faţa justiţiei. Începînd de atunci Joker, maniacul egocentrist, a decis că a găsit un oponent pe măsura geniului său criminal şi simte cea mai mare satisfacţie în a-l bătjocori, deşi i-ar fi fost mai simplu să-l ucidă. Din nefericire, această "curtenie" nu se extinde şi asupra prietenilor şi aliaţilor lui Batman. Pătrunzînd în casa comisarului Gordon, Jokerul o împuşcă pe Barbara Gordon, prima Batgirl, paralizîndu-i definitiv jumătatea inferioară a corpului. Cîteva luni mai tîrziu, îl ucide pe Jason Todd, al doilea Robin, atunci cînd Batman şi tînărul său tovarăş descoperă planurile Jokerului de a vinde arme nucleare teroriştilor iranieni.

În ciuda - sau poate *din cauza* - nebuniei sale, Jokerul este, dincolo de orice discuţie, cel mai redutabil oponent al lui Batman. El nu are încredere în nimeni şi exterminã rapid pe orice este destul de nebun să aibă încredere în el. Jokerul îşi organizează adesea crimele în jurul unor teme sau paternuri criptice pe care numai Batman, după ani de chinuitoare experienţe, le poate da de cap. Ori de cîte ori este arestat, instabilitatea sa mentală îl menţine în afara sistemului penal şi rămîne în custodie la Arkham Asylum, de unde evadează invariabil.

PUTERI & ARME

Inconsistenţa maniacală a Jokerului este cea care-l face ameninţător cu adevărat. Adesea utilizează arme în frivolităţi macabre ca ţigări explozive mortale sau sonerii de înaltă tensiune; alte dăţi apucă orice armă îi pică în mînă, indiferent dacă e drug de fier sau puşcă mitralieră şi distruge totul în cale.

Luptător mediu, Jokerul a demonstrat totuşi o anormală forţă, de nebun, din cînd în cînd. Cea mai redutabilă dintre armele sale este "Joker Venom" *(Veninul Jokerului)* - o otravă inventată de el cure, odată introdusă în sistemul sanguin, face să apară pe faţa victimei un rînjet înspăimîntător asemănător cu al Jokerului.

Jurnalul S.F.

NIGHTWING

Creat de Bob Kane (ROBIN), Marv Wolfman & George Pérez (NIGHTWING)

Alter ego: Richard (Dick) Grayson

Ocupaţia: Aventurier

Rude cunoscute: John şi Mary Grayson, alias *The Flying Grayson* (părinţi, decedaţi)

Afiliere: The New Titans

Prima apariţie: (ca Robin Detective Comics 29 (iulie 1939); (ca Nightwing) NEW TEEN TITANS (prima serie) 39 (februarie, 1984)

Înălţime: 5'10" **Greutate:** 175 lbs.

Ochii: Albaştri **Părul:** Negru

Grupaj realizat de Ionuţ Băncuţă

RIDDLE ME THIS, RIDDLE ME THAT: WHAT IS WRONG WITH LAST BLACK BAT?

ISTORIA

The Flying Graysons fusese cea mai celebră trupă de performeri ai trapezului de la Haley Circus cu mult înainte de naşterea lui Richard. Antrenat pentru acrobaţie încă de la naştere, tînărul Dick s-a alăturat părinţilor săi de la o vîrstă foarte fragedă.

În timpul unei plimbări prin Gotham City, Dick (avea atunci 9 ani) l-a întîlnit pe "Boss"-ul Anthony Zucco, un bine cunoscut şi înfricoşător răufăcător, care "mulgea" toate circurile în afară de *Haley* care refuză.

În aceeaşi noapte, în timp ce părinţii lui executau un solo al numărului de acrobaţie, tînărul băiat a asistat cu oroare la desprinderea sîrmei şi la durerosul plonjon spre moarte al părinţilor săi.

Moartea lor a fost investigată de Detectivul Nopţii Gothamului, Batman, care se găsea în stal sub înfăţişarea alter ego-ului său Bruce Wayne. Nu după multă vreme petrecută lîngă Wayne, Dick află că Bruce este Batman şi insistă să-i devină partener în lupta împotriva crimei.

Antrenamentele au început şi după mai multe luni Dick Grayson a devenit parte a noului team Batman & Robin the Boy Wonder (Băiatul Minune).

Timpul a trecut şi Robin a devenit un justiţiar legendar ca şi mentorul său, Batman. Dick a întîlnit alţi teenagers neobişnuiţi şi a creat primul grup TEEN TITANS care-i includea pe Wonder Girl, Kid Flash, Aqualad, Speedy ş.a.

Cîţiva ani mai tîrziu, un nou grup TEEN TITANS avea să fie format, avîndu-l din nou pe Robin ca lider; Robin îi avusese pe cei mai mulţi în fostul lui grup, dar au apărut şi alţii noi ca Mal Duncan şi Lilith. Acest grup s-a destrămat atunci cînd Dick şi-a început studiile la Hudson University. Deşi Dick a fost repede dat afară din facultate, el se va întoarce mai tîrziu pentru a-şi completa studiile în psihologie şi criminalistică.

În cele din urmă, al treilea grup TEEN TITANS a fost format. Iarăşi Robin era conducătorul, dar de această dată era însoţit de Kid Flash, Wonder Girl, Changeling, Starfire, Raven şi Cyborg. Acest grup se dezvoltă şi înfloreşte pînă cînd aluziile la vîrsta şi tinereţea lor îi determină să-şi schimbe numele în THE NEW TITANS.

Peste ani, relaţiile dintre Dick Grayson şi Bruce Wayne devin tensionate. Batman devine din ce în ce mai rigid şi metodele lui operaţionale devin, pentru mintea lui Dick Grayson, mult mai brutale decît găseşte necesar Robin. Atunci cînd Dick decide, în cele din urmă, să-şi părăsească mentorul, hotărăşte să-şi schimbe şi numele şi costumul de justiţiar.

Dick renunţă la a fi doar partenerul mai tînăr al lui Batman; acum este el însuşi, Robin the Boy Wonder a crescut şi a devenit Nightwing, şeful Noilor Titani, poziţie pe care o ocupă şi astăzi. Nightwing a trăit, în ultimii cîţiva ani, o idilă cu o membră a Titanilor - Starfire.

PUTERI & ARME

Nightwing nu posedă nici un fel de super-puteri. Crescut ca trapezist, educat şi antrenat de Batman, Dick este un strălucit detectiv, un acrobat extrem de agil şi un lider înnăscut. Cel mai de seamă atribut al lui Nightwing este propriul său creier. Este un tip care raţionează extrem de rapid, mintea lui ascuţită scoţîndu-l, pe el şi pe tovarăşii lui, din multe situaţii-problemă.

Nightwing este un superb luptător cu mîinile goale, toate celelalte cunoştinţe ale sale fiind datorate lui Batman.

BATMAN
SUA, 1988

Regia: Tim Burton; Scenariul: Sam Hamm, Warren Skaaren; Imaginea: Roger Pratt; Muzica: Danny Elfman; Cîntă: Prince; Producători: Guber-Peters Company/ Warner Bros; Cu: Michael Keaton (Batman), Jack Nicholson (The Joker), Kim Basinger (Vicki Vale), Robert Wuhll (Alexander Knox), Pat Hingle (prefectul poliţiei), Jack Palace (Grissan). Durata: 125 min.

În Gotham City, unde domnesc violenţa şi corupţia instaurate de redutabilul Joker, un misterios justiţiar i se opune acestuia. O ziaristă, în cursul anchetei pe care o face, se îndrăgosteşte de bogatul Bruce Waine care nu e altul decît Batman căruia Joker i-a ucis părinţii cu mulţi ani în urmă. Filmul a pulverizat toate recordurile reţetei, dar trebuie amintit mai degrabă jocul genial al lui Nicholson căruia rolurile de psihopat îi vin ca o mănuşă (amintiţi-vă scena din muzeul de artă).

BATMAN - THE RETURN
SUA, 1991

Regia: Tim Burton; Scenariul: Daniel Waters; Imaginea: Stephan Czapsky; Decorurile: Bob Welch; Muzica: Danny Elfman; Montaj Chris Lebenzon; Producători: Denise di Novi & Tim Burton; Distribuit: Warner Bros; Cu: Michael Keaton (Batman), Michelle Pfeiffer (Catwoman), Danny de Vito (Penguin), Cristopher Walker, Michael Gough, Michael Murphy; Durata: 126 min.

Probabil cel mai profund şi mai realizat film dintre cele trei.

Acţiunea se desfăşoară într-un univers gotic care se constituie într-un omagiu filmelor de altădată: decorurile, naşterea Pinguinului (care trimite direct la Fantoma de la Operă), expresionismul cadrului natural.

În acest film Tim Burton îl părăseşte deja pe Batman ca personaj, fiind interesat de monştrii cărora le acordă cea mai mare atenţie.

Pinguinul este un fel de Moise al canalelor, al străfundurilor obscure ale oraşului, care-şi caută o identitate socială umană, dar va muri înconjurat de animalele care-i aduc un ultim omagiu.

Catwoman - femeia ucisă de un ticălos (Christopher Walker) ale cărui matrapazlîcuri le aflase şi care a renăscut sub înfăţişarea unei pisici agile şi senzuale, a fost interpretată cu reală voluptate de M. Pfeiffer, care s-a luptat mult pentru a obţine rolul, deoarece a fost fascinată încă din copilărie de personajul femeii-pisică. Între Catwoman şi Batman se porneşte un adevărat joc de-a pisica şi... liliacul.

Catwoman, Pinguinul şi decorurile sînt eroii unei fresce baroce a cărei singură slăbiciune este muzica oribilă, omniprezentă, a lui Danny Elfman.

B A T M A N FOREVER
SUA, 1994

Regia: Joel Schumacher; Scenariul: Lee Batchler, Janet Scott, Akiva Goldsman; Imagine: Stephen Goldblatt; Muzica: Elliot Goldenthal; Producător: Tim Burton; Distribuţia: Warner Bros; Cu: Val Kilmer (Bruce Wayne/Batman), Tommy Lee Jones (Two-Face), Jim Carrey (The Riddle), Nicole Kidman (Dr. Chase Meridian), Chris O'Donell (Dick Grayson/Robin), Michael Gough (Alfred), Pat Hingle (comisarul Gordon), Drew Barrymore (Sugar); Durata: 121min.

Bruce Wayne (Val Kilmer) îmbracă din nou costumul lui Bat pentru a înfrunta redutabilul duo: Harvey Two-Face (Tommy Lee Jones) & The Riddler (Jim Carrey).

De această dată, justiţiarul nopţii este secondat de Robin (Chris O'Donell) şi, bineînţeles, se îndrăgosteşte de o altă femeie fatală (Nicole Kidman).

Cam ăsta ar fi subiectul, în mare, dacă dăm la o parte scenele pirotehnice (aprox. 50% din film). Destul de subţire, nu? De altfel, toate filmele regizate de Joel Schumacher (exceptînd "Cădere liberă" care avea totuşi scenariu şi pe ireproşabilul Michael Douglas în rolul principal) nu au spus mare lucru. Nici acest *Batman 3* nu dezminte regula, neputînd fi, în nici un chip, comparat cu primele două datorate lui Tim Burton.

Pot fi menţionate, totuşi, costumele şi decorurile oribile, interpretarea complet monocordă a lui Val Kilmer (care a făcut şi roluri memorabile - Jim Morrison în *Doors* & Doc Hollyday în *Tombstone),* cabotinismul ruşinos al celor doi "răi" de serviciu, umorul scrîşnit şi - mai ales - nulitatea scenariului care s-a mulţumit să înşiruie bătăi şi situaţii complet neverosimile. În plus, regizorul nu vine cu nimic nou: încearcă să exploateze filonul psihologic utilizat de Burton în *Batman 2*, dar îl lasă în suspensie, utilizează decoruri şi costume calchiate după primele două filme, dar fără a le da un rol anume (deşi asta a dorit - după cum declară), utilizează modul de prezentare şi creionare a personajelor prin intermediul unor scurte istorii personale, dar le expediază şi le aglomerează (povestea lui Two-Face, a lui The Riddle, a lui Robin, a lui Batman însuşi).

Dar cum de s-a ajuns la acest dezastru?

Michael Keaton, devenit lacom, a cerut 15 milioane $ pentru a îmbrăca din nou costumul. Aşa că a fost înlocuit de Val Kilmer care a întrezărit ocazia de a deveni un star autentic.

Robin Williams (Hook, Mrs. Doubtfire, etc.), contactat pentru a-l încarna pe The Riddler, a ezitat mult timp. Deci a fost preferat Jim Carrey *(Mask, Ace Ventura),* cel mai bine plătit actor al momentului.

Tim Burton a decis că, din punctul lui de vedere, şi-a expus complet viziunea proprie asupra lui Batman în primele două episoade, deci a refuzat să-l regizeze pe cel de-al treilea. Înfierbîntaţi de cutezanţa lui Burton, cei de la Warner au recentrat filmul exact pe Batman şi pe scenele violente; în plus, regia i-a fost încredinţată lui Schumacher care, prin estetica lui kitsch, a dorit să regăsească spiritul seriei televizate a anilor '60 care mărşăluia pe tandemul Batman-Robin. Mult timp refuzată de Burton (care s-a şi explicat în mai multe rînduri), prezenţa lui Robin ruinează definitiv toată psihologia cavalerului întunericului instaurată de primele două filme. Aşa cum sublinia şi criticul revistei *Positif,* asocierea dintre Batman şi Robin, văzută prin prisma lui Schumacher, apare mai mult ca un tandem homosexual decît ca acel "duo dinamic" imaginat de Bob Kane (şi exemplifică amintind scena în care Batman încearcă să-l reţină la el pe Robin arătîndu-i motocicletele). Sensibilitatea homo (cu totul întîmplător era să uit o premieră: e pentru prima dată cînd costumul lui Batman are sfîrcuri!) este de altfel prezentă de-a lungul întregului film care sfîrşeşte prin a semăna cu o mare paradă *gay pride.* Partea leului îi revine lui Jim Carrey care, în combinezonul lui verde de Kermit rebusist, pare o caricatură a lui Elton John sau Boy George (care, în treacăt fie spus, ar fi fost mult mai în rol). Finalul e o adevărată apoteoză a prostului gust cu cei doi "eroi" care aleargă mînă-n mînă!

De unde concluzia firească: nu-i e dat oricui să realizeze un film personal pornind de la un BD de succes.

Şi acum cîteva cuvinte despre filmele mai vechi al căror erou a fost Batman.

BATMAN
SUA, 1943

Regia: Lambert Hillyer; Producător: Columbia; Cu: Lewis Wilson, Douglas Croft, John Carrol Naish, Shirley Petterson; Durata: 270 min.; a/n.

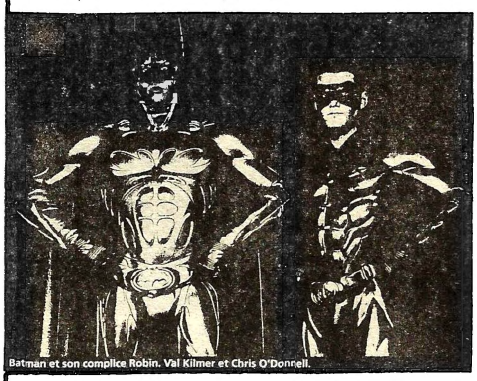
De fapt, condensarea unui serial în 15 episoade în decursul căruia Batman şi Robin distrug o reţea de spionaj condusă de doctorul Daka.

BATMAN
SUA, 1967

Regia: Leslie H. Martinson; Scenariul: Lorenzo Semple Jr.; Imaginea: Howard Schwartz; Muzica: Nelson Riddle; Producători: William Dozier/ 20th Century Fox; Cu: Adam West (Batman), Burt Ward (Robin), Lee Meriwether (Catwoman), Burgess Meredith (Pinguinul), Cesar Romero (Jock), Frank Gorshin (Sfinxul), Alex Napier (Alfred); Durata: 105 min.; c.

Batman şi credinciosul lui Robin luptă contra celor patru corifei ai crimei care au răpit inventatorul unui procedeu care permite deshidratarea şi reducerea corpului. Membrii Consiliului de Securitate al ONU sînt, de asemenea, răpiţi, dar Batman intervine. În acest film Batman este *alter ego* -ul unui bogat lord englez ce locuieşte într-o Londră imaginară.

Filmul este o delirantă parodie a celebrei benzi desenate, e plin de gaguri şi jocuri de cuvinte şi e superb filmat în culori ţipătoare în maniera comicsurilor.


Batman et son complice Robin. Val Kilmer et Chris O'Donnell.

TWO-FACE

Creat de Bob Kane
Alter ego: Harvey Dent;
Ocupaţia: Procuror districtual, acum criminal profesionist
Rude cunoscute: Gilda Grace Dent (fostă soţie), tată (nenumit)
Afiliere: niciuna
Baza de operaţii: Gotham City
Prima apariţie: DETECTIVE COMICS #66 (august, 1942)
Înălţime: 6'0" **Greutate:** 182 lbs.
Ochi: albaştri **Păr:** castaniu

ISTORIE

Hidoasa mutilare a lui Two-Face reprezintă una din cele mai mari tragedii din viaţa lui Batman. Pe vremuri prieten al lui Batman, un elegant procuror ce lupta pentru dreptate, Two-Face este astăzi un maestru al crimei obsedat de numărul doi şi de conceptul dualităţii, bazîndu-şi toate loviturile pe aceste teme.

Batman l-a întîlnit pentru prima dată pe Two-Face în urmă cu mulţi ani, atunci cînd îl urmărea pe dr. Rudolph Klemper, un reputat membru al societăţii din Gotham ajuns astăzi un serial killer urmărit de Cavalerul Întunericului. Comisarul Gordon îi arestase pe Klemper, dar - în ciuda străduinţelor eminentului tînăr procuror - nu s-au putut strînge suficiente probe incriminante. Toţi cei trei oameni ştiau că Klemper era vinovat - doctorul i se confesase lui Batman, dar Dent ştia că era imposibil ca mărturia justiţiarului mascat să fie acceptată la tribunal şi, în lipsa unor probe concrete, Klemper a fost achitat.

Întîlnirii de după proces dintre Klemper şi Dent îi datorează acesta din urmă cicatricile. Klemper îşi mărturiseşte crimele lui Dent, ştiind că nu avea să fie rejudecat, şi-i spune un secret pe care nu-l mai împărtăşise nimănui - că existau, într-un anumit sens, doi Klempers: Rudolph, marcantul membru al societăţii şi Rudy, răul, criminalul. Klemper îi mărturiseşte acestea lui Dent pentru că nu vede cui altuia ar putea s-o facă, pentru că Dent este un spirit înrudit, cineva cu un al doilea eu care încearcă cu disperare să se elibereze. Dent încearcă să-şi alunge din minte observaţiile lui Klemper, dar e invadat de ele încontinuu... pînă cînd, într-o noapte, Klemper realizează prea tîrziu demonul pe care l-a dezlănţuit în Dent - chiar înainte ca explozivii pe care Dent îi pusese în casa lui Klemper să detoneze.

După "nefericitul accident" al bunului doctor, numele lui Dent a fost pus la index, fiecare oficial din Gotham ţinîndu-se la distanţă de acesta. Toţi în afară de comisarul Gordon care fusese artizanul alianţei dintre Dent şi Batman, ceea ce permisese celor trei bărbaţi să lucreze împreună, să schimbe informaţii, să-şi unească resursele pentru a curăţa Gothamul. Pentru o vreme suma eforturilor lor a părut să devină simbolul oraşului, deşi comportamentul lui Harvey devenea tot mai îndepărtat de modul lui de a fi. Începe să-i ceară lui Batman să lase dovezi la criminalii cunoscuţi şi chiar începe să-i sugereze că unii suspecţi ar trebui ucişi.

Harvey ştia că o condamnare a criminalului Boss Maroni i-ar reda credibilitatea în faţa oraşului Gotham. Maroni era un peşte mare şi o pradă uşoară. Cazul împotriva lui era virtual închis. Totuşi Harvey nu ştia două lucruri: primul era că propriul lui asistent, Adrian Fields, era în buzunarul lui Maroni, iar al doilea, că Maroni ştia că avea să cadă şi era suficient de nebun încît să vrea să se răzbune înainte de a fi condamnat. În timp ce era în boxa acuzaţilor, Maroni l-a împroşcat cu acid pe procuror, astfel încît partea stîngă a feţei lui Harvey a fost mutilată oribil.

Acesta a fost incidentul care a declanşat pentru totdeauna partea adormită a personalităţii lui Harvey. Înnebunit, Harvey îşi la portbonheurul, un dolar de argint cu două feţe primit de la tatăl său şi-i zgîrie una dintre feţe astfel încît să-i dea marca noului Harvey. Din acea zi Harvey a devenit Two-Face, un psihopat ale cărui decizii sînt guvernate de modul în care cade moneda.

Prima acţiune a lui Harvey (ca Two-Face) a fost să-l ucidă, în ciuda intervenţiei lui Batman, pe Adrian Fields pentru că-l trădase.

De atunci, Dent - sau Two-Face - a devenit unul dintre cei mai formidabili oponenţi ai lui Batman. El nu poate lua o decizie fără moneda lui: atunci cînd cade cu faţa nemarcată, Harvey îşi arată compasiunea şi umanismul, iar atunci cînd este cealaltă parte Two-Face devine viclean şi calculat şi nu mai există scăpare din faţa răutăţii lui.

PUTERI & ARME

Two-Face nu are puteri supranaturale. Totuşi este un bun luptător corp-la-corp şi un şiret strateg criminal.

Ionuţ Bănuţă

O viziune antropologică - totemismul la Batman

Dacă începutul acestui secol încă permitea existenţa mai multor supoziţii asupra caracteristicii acestui secol, a doua sa jumătate a tranşat problema definitiv: secolul XX a fost secolul imaginii cu tot ceea ce presupune ea, ajungînd pînă la o nouă (re)interpretare a limbajului şi o estetică a vizualului. Nu întîmplător arte extrem de vizuale născute la frontiera dintre secolele XIX şi XX (precum filmul, desenul animat, banda desenată) au cunoscut o largă dezvoltare în secolul nostru, constituindu-se în adevărate paradigme culturale. Şi totuşi, întorcîndu-ne la primele forme de manifestare vizuală din zorii umanităţii, încercînd să sfîşiem vălul azvîrlit de timp peste primele de tentative de comunicare prin intermediul simbolisticii, nu putem să nu remarcăm (aşa cum au făcut-o Jung, Lévi-Strauss, Durkheimer, Wittgenstein etc.) extrem de actuala, contemporană chiar, motivaţie existentă în riturile timpurii.

Aşa cum arhetipurile arhaice se concentrau şi personificau în substanţa diferitelor zeităţi şi idoli ce constituiau modele derizabile cvasiideale (într-o primă etapă), în secolul nostru această căutare a modelului (păstrînd proporţiile), această goană după substanţializarea idealului (vorbind de individul mediu) a căpătat forma (fără a generaliza) eroului de bandă desenată (şi echivalenţii săi animaţi sau încarnaţi de actori în filme).

Un personaj extrem de popular şi extrem de longeviv este BATMAN care, pornit din comicsuri, a invadat toate segmentele mass mediei: carte, radio, film, computer. Şi, totuşi, BATMAN nu reprezintă un simplu exemplu între alte sute (sau mii) de eroi de bandă desenată. Ambiguitatea şi complexitatea personajului l-au pretat unei multitudini de abordări, în special din punctul de vedere psihiatrico-psihanalitic. Vom încerca în cele ce urmează o abordare mai puţin ortodoxă: o apropiere de dimensiunea antropologică a personajului care să încerce atingerea substratului arhetipal.

În decriptarea unui personaj de bandă desenată, una din principalele chei este chiar numele sau denumirea personajului. Particularizînd pentru personajul menţionat, reţinem particula *bat* (liliac, engl.) care, lucru demn de reţinut şi la care vom reveni ulterior, o precede pe cea care îi consfinţeşte apartenenţa la umanitate. Acest mod de denumire (bazat pe asimilarea unui individ cu un element al mediului, în special plantă sau animal) e specific totemismului.

Cuvîntul *totem* este utilizat de populaţiile ojibway din tribul algonkin spre a desemna specia lucrului al cărui nume este purtat de clan; termenul fiind adoptat definitiv de etnografi, care i-au extins sensul, vorbind despre un "sistem totemic".

Revenind la liliacul nostru, este interesant de remarcat că la membrii tribului wotjobaluk din sud-estul Australiei liliacul e considerat ca fiind reprezentantul fiecărui bărbat al tribului, băştinaşii "susţineau sus şi tare că viaţa lui Ngunungunut (liliacul) este viaţa unui bărbat, viaţa lui Yantatgurk (piţigoiul) este viaţa unei femei". Desigur, poate părea hazardată această apropiere, dar dacă ne amintim de ceea ce spunea Jung de "inconştientul colectiv" lucrurile apar într-o altă lumină.

Pe de altă parte, alte elemente (la fel de evidente) vin să ne ofere elemente suplimentare în sprijinul acestei teze.

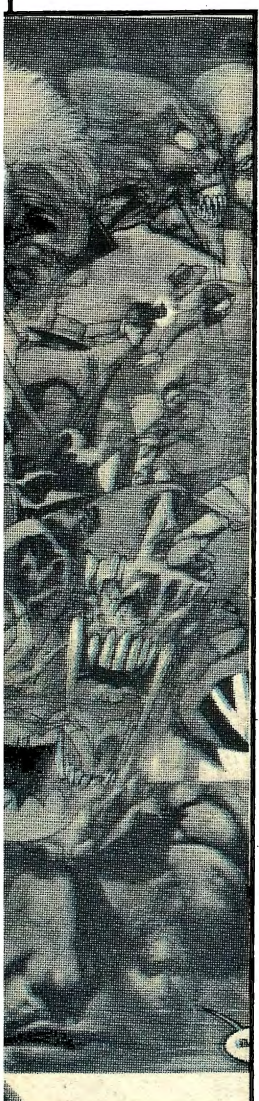
Înfăţişarea lui BATMAN (alias BRUCE WAYNE) este aceea a unui liliac uriaş datorită cagulei terminată cu urechi uriaşe similare celor posedate de mamiferul înaripat, cît şi (mai ales) pelerinei croită asemeni aripilor membranoase (pentru a putea plana deasupra clădirilor din Gotham City). Zborul tăcut de la o clădire la alta (datorită cablurilor cvasiinvizibile în întuneric), orientarea perfectă pe timp de noapte (datorită ochelarilor cu infraroşii şi a sonarului cu ultrasunete copiat chiar după cel al liliecilor), impresia neliniştitoare ce-i întovărăşeşte apariţia din tenebre sînt tot atîtea atribute ce-i determină pe numeroşii săi oponenţi să-l considere mai mult liliac decît om (adesea JOKERul şi ceilalţi inamici ai lui BATMAN preferă să utilizeze apelativul "liliacul" atunci cînd se referă la el). Aceeaşi preocupare pentru copierea înfăţişării animalului-totem este atestată în cadrul aproape tuturor comunităţilor primitive. Aceasta se realiza prin portul pielii, blănii sau a unor fragmente semnificative (gheare, smocuri de păr, pene, frunze etc.) susceptibile de a transmite caracteristicile totemului şi de a avea un contact permanent cu mana; atunci cînd nu era posibil, se apela la subterfugii (de exemplu membrii unui trib omaha care aveau drept totem broasca ţestoasă îşi rădeau capul în afara a şase şuviţe - frunte, ceafă şi cîte două în lateral - care figurau capul, coada şi labele ţestoasei; la cei din clanul bivolului, smocurile erau dispuse ca nişte coarne).

De acelaşi capitol al înfăţişării ţine şi emblemistica personajului, o heraldică condusă spre o apologie a aripii de liliac care reprezintă (în lipsa eroului) esenţa personalităţii sale. BATMAN poartă pe piept însemnul unui (bineînţeles) liliac cu aripile desfăcute (stilizat). cvasi-totalitatea armelor şi gadgeturilor sale au încorporate forma aripii-membrană cu nervurile de rigoare, însăşi denumirea armelor are în componenţă particula *bat/ -arang, -zooka, -mobil, -radio, -plan, -jet* etc. Deasemenea, atunci cînd este la ananghie, poliţia din Gotham City utilizează *bat-semnalul* care (mai este nevoie s-o spunem?) este reprezentat de aceeaşi imagine stilizată a liliacului. De obicei interpretată ca semn al unei manii obsesive, această prezenţă perpetuă a aripii de liliac (şi, implicit, a liliacului în întregime, laolaltă cu multitudinea sa de conotaţii) poate fi privită şi altfel dacă ne gîndim că gravarea sau pictarea unei reprezentări figurative a totemului (avînd acelaşi rol de menţinere a manei prin prelungirea, "împrumutul" manei proprii) pe arme, locuinţe şi chiar pe corpuri (la irochezi, pieile animalelor-totem erau prezente pe fiecare wigwam, la omaha şi sioux, totemul era pictat pe corturi, la salish pe case, bărci, uneltele de pescuit, la tlinkit pe coifuri, la huroni şi algonkin se tatua emblema totemică pe trup şi se figura pe arme).

Următorul pas este mai mult decît firesc întrucît BATMAN adoptă înfăţişarea animalului, pare firesc să presupunem că este legat de acesta printr-o afinitate spirituală, nu numai de o simplă aparenţă psihică. Într-adevăr, "înrudirea" dintre om şi animal îl determină pe primul aibă grijă şi să-l ocrotească pe al doilea. Mai multe exemple din viaţa lui BATMAN ne stau la dispoziţie, dar ne vom opri doar asupra cîtorva, lăsîndu-vă posibilitatea de a vă dovedi sagacitatea căutînd altele. În primul rînd, BATCAVE (peştera-laborator a lui BATMAN situată sub locuinţa acestuia, WAYNE MANOR), deşi plină de aparatură extrem de sofisticată (deci sensibilă), este doldora de liliecii cărora BATMAN nu le-a deranjat picoteala, deşi i-ar fi fost extrem de uşor să-i evacueze; de asemenea, ori de cîte ori drumul Cavalerului Întunericului se intersectează cu cel al lui MAN-BAT (KIRK LANGSTROM, zoologul care în urma ingerării unui ser

extras din secreţiile glandulare ale liliecilor se putea transforma (într-o primă etapă, complet fortuit) într-o creatură jumătate om, jumătate liliac), BATMAN, dintr-un soi de "empatie totemică", are grijă ca acesta să nu pătească nimic. De asemenea, în mod frecvent, BATMAN utilizează, pentru intimidarea adversarilor, vechea metodă a expedierii unei cutii-"surpriză" plină cu (evident) lilieci ca alter ego. Aceeaşi "înrudire" dintre om şi totemul său reiese clar şi din citatele următoare: "Înrudirea dintre cele două fiinţe este de-aşa natură încît, în anumite împrejurări, în special în caz de pericol, există credinţa că omul poate lua forma animalului. Reciproc, animalul e considerat o dublură a omului, un alter ego al său."; "Este o regulă generală că animalul nu trebuie ucis..." (E. Durkheim).

Am menţionat, în treacăt, caverna utilizată de BATMAN drept adăpost, refugiu secret, laborator, garaj (inclusiv hangar şi doc) etc. Ţinînd cont de faptul că în BATCAVE nu pot pătrunde decît BATMAN, ALFRED PENNYWORTH (majordomul foarte *english* care l-a supravegheat pe Bruce încă de la tragica dispariţie a părinţilor săi) şi ROBIN (alias Dick Grayson), care, fiind la curent cu identitatea secretă a lui BATMAN, deci având cunoştinţă de un secret, pot fi consideraţi ca fiind nişte iniţiaţi, BATCAVE, devenind (din acest punct de vedere) un loc cu semnificaţie totemică întrucît posedă majoritatea elementelor definitorii pentru o aşa numită *ertnatulunga* sau *arknanaua* (locuri cu semnificaţie totemică la care nu au acces decît iniţiaţii, locuri ce au şi valenţele unui azil sau adăpost absolut pentru cei ce se refugiază acolo, "Chiar şi un animal rănit, refugiat acolo, trebuie respectat." E. Durkheim): loc al iniţierii, prezenţa permanentă a animalului totem, existenţa numelui-totem în propria denumire. Am spus loc al iniţierii referindu-ne la un episod din copilăria lui BRUCE WAYNE, la prăbuşirea sa în peştera cu lilieci.



Secvenţializînd episodul, putem decela cîteva momente distincte cărora le corespund etape ale ritualurilor de atribuire a totemurilor individuale, ritual în urma căruia între un anumit individ şi obiectul totemului propriu există o identitate de natură (ceea ce o implică, cum am arătat deja, şi pe cea de nume).

1) <u>Prăbuşirea propriu-zisă:</u> are ca rezultat separarea, desprinderea neofitului (Bruce) de universul familiar şi familial; din prisma psihanalizei, caverna este asimilată unui principiu matern (pîntecului, mai exact), ceea ce ne conduce direct la afirmaţia că acest fapt are ca potenţialitate directă renaşterea (dar conform noii matrici) individului. Acelaşi lucru se întîmplă în cadrul ritualurilor de obţinere a unui totem, cînd novicele este închis, la propriu, (în interiorul unei colibe, unei construcţii speciale, unei peşteri) sau figurat (prin simularea morţii sau prin acoperirea cu pielea animalului totem - de multe ori cu sacul şamanului tribului, sac confecţionat, de regulă, din materialul pomenit mai sus); uneori, novicii ingerează diverse substanţe halucinogene pentru atingerea unui extaz mistic; această desprindere de lume îşi are corespondentul, sub diferite forme, în toate culturile şi credinţele mai mult sau mai puţin cu conotaţii mistico-ocult (amintesc în treacăt de retragerea în peşteră a lui Platon, Pitagora, Zalmoxe - mai multe amănunte găsiţi în "Călătorie în lumea de dincolo" de I. P. Culianu).

2) <u>Obţinerea *manei:*</u> în cazul lui Bruce este vorba de... liliac, de fapt un fel de arhetip (vă amintesc că acest episod este utilizat şi în BATMAN FOREVER, dar extrem de neinspirat şi de expediat); în RETURN OF THE DARK KNIGHT, reamintindu-şi momentul prăbuşirii în peşteră, el retrăieşte şi strania experienţă mistică a întîlnirii cu o forţă de dincolo de timp - corespondentă conceptului de *mana (wakan, washconda, arungquiltha, arunkultachuringa, tjurunga, orenda, etc.)* care-i invadează conştiinţa. Această forţă obscură, o chintesenţă (sau, dacă vreţi, arhetip), o substanţializare a spaimelor şi nălucirilor întunericului împrumutase înfăţişarea unui liliac gigantic a cărui umbră îi va guverna viaţa, posedîndu-l odată cu lăsarea întunericului. Aşa cum spune Mrs. Parker: "Spiritul omului se află în Yunbeai (totemul individual), iar Yunbeai este în el".

În timpul recluziunii sau extazului, novicele capătă mana - "o forţă, o influenţă imaterială, într-un anume sens, supranaturală (...) nu se fixează asupra unui obiect anume, ci se răspîndeşte asupra oricărui lucru..." - catalizată într-o formă materială oarecare, totemismul fiind o stare de consubstanţialitate, naturală sau dobîndită, cu animalul sau planta totem. Să mai amintim faptul că BATMAN este psihanalizat în mai multe reprize şi rezultatul concordă cu teza pe care tocmai am enunţat-o. De asemenea, legat de psihanaliză şi tenebre să mai amintim că simbolizarea liliacului la mayaşi era de substitut al marilor divinităţi chtoniene, fiind denumit *cel care smulge capetele.*

3) <u>Revenirea la viaţă:</u> sub înfăţişarea animalului-totem, datorită intervenţiei acestuia. Novicele este readus la viaţă de animalul totem (ca la indienii niska din Columbia britanică, de exemplu, unde pentru acest lucru e utilizat un animal-totem artificial); "Membrii Marii Confrerii Vindecătoare (Midewiwin) a triburilor de la Marile Lacuri îl iniţiază pe novice "omorîndu-l" (sau "împuşcîndu-l" cu scoici *cauris* sau alte obiecte-simbol considerate a-i pătrunde în corp) şi îl "învie" în cabana vindecătorilor" (Eliade/Culianu - Dicţionar al religiilor). În acest exemplu extrem de sintetic pentru demonstraţia noastră apare subliniat şi simbolismul tenebrelor: în "burta monstrului" (reprezentată, aşa cum am arătat deja, de concavităţi naturale sau artificiale) domneşte Noaptea cosmică, acolo e modul embrionar de existenţă; regresiunea candidatului la starea prenatală are drept scop să-l facă pe acesta contemporan cu creaţia lumii şi, astfel, să reducă asperităţile dintre acesta şi *mana.*

Esenţa ritualului pare a fi omorîrea/distrugerea novicelui ca om şi revenirea lui la viaţă sub chipul animalului care trebuie să fie spiritul său protector sau - cel puţin - să fie ataşat de el printr-o afinitate intimă (cf. James Frazer).

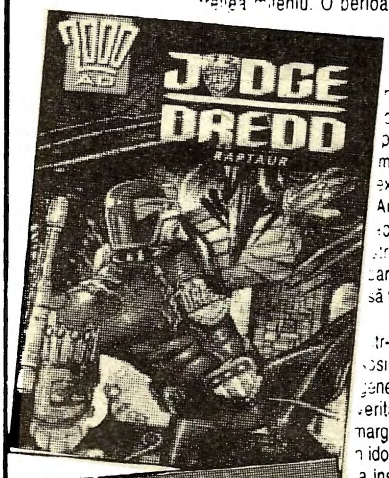
Demonstraţia ar putea deveni mult mai prolixă (atît în exemple cît şi în argumentaţii), dar credem că e suficient de elocventă şi în forma prezentă. BATMAN putea fi schimbat cu oricare alt exponent al noilor mituri ale epocii simbolurilor vizuale. Ni s-a părut evidentă o astfel tratare a subiectului datorită neaşteptatului avînt al neo-tribalismului, această reîntoarcere la o formă de organizare socială ce părea revolută, dar care pare să dea certitudinea unei comunicări nemijlocite cu realitatea. De fapt, exorcizîndu-şi condiţionarea lor istorică, nu-şi părăsesc umanitatea pentru a se pierde în "animalitate", ci regăsesc «limbajul şi, uneori, experienţa unui "paradis pierdut"» (M. Eliade).

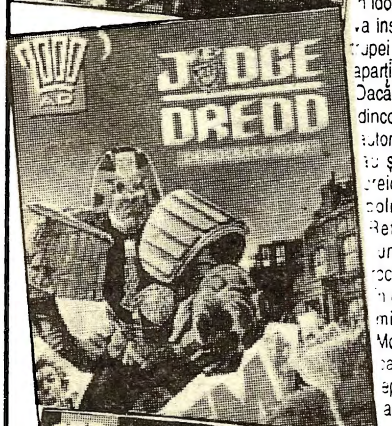
Bibliografie:

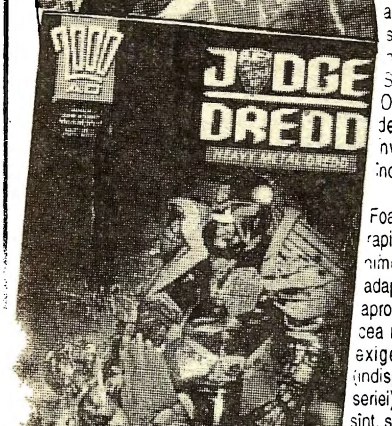
I.P. Culianu: Călătorie spre lumea de dincolo;
Emile Durkheim: Formele elementare ale vieţii religioase;
Mircea Eliade: Eseuri;
Mircea Eliade: Imagini şi simboluri;
Mircea Eliade/I.P. Culianu: Dicţionarul religiilor;
James Frazer: Creanga de aur;
S. Freud: Totem şi tabu;

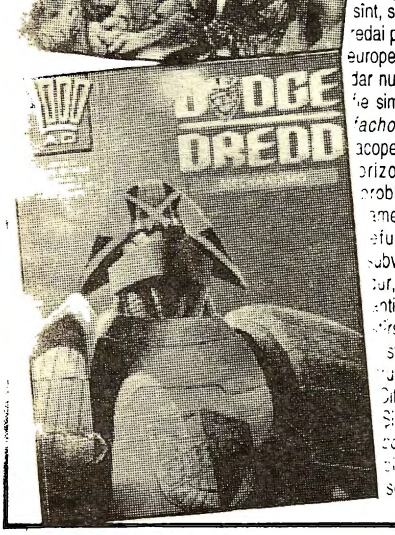
Julien Carbon
În numele LEGII

5 martie '77. Englezii descoperă în paginile foarte tînărului săptămînal *2000 AD* un nou tip de super-erou. Desenat de spaniolul Carlos Esquerraz, pe un scenariu de John Wagner şi Pat Mills, bărbatul are o statură impozantă, iar faţa îi este ascunsă - aproape complet - sub casca blindată. La centironul costumului de „copoi-*biker*" futurist spînzură o armă redutabilă, un puşcoci ultradistrugător ce scuipă, cu generozitate, moartea: *peacegiver*-ul. Sever şi brutal, acest personaj uimitor este, de fapt, ultima redută a justiţiei celui de-al treilea mileniu. O perioadă cel puţin tulbure, în care, în megapolisuri tentaculare, se îndeasă o populaţie stranie mergînd de la mutanţii cei mai dezgustători pînă la *keuponii* dintre cei mai nihilişti. Ca să vină de hac acestei cloace, umanitatea a trebuit să se doteze cu un nou sistem politic extrem de totalitar plasat sub controlul *judecătorilor*, un nou gen de magistraţi pentru că sînt, totodată, juraţi şi executori. Personajul care va deveni idolul întregii Anglii este reprezentantul cel mai redutabil al acestei noi caste, un judecător ce oficiază pe străzile cele mai degradate ale oraşului, un dur partizan al ultraviolenţei, care l-ar face pe *Dirty Harry* să treacă drept un goşist amabil: JUDGE DREDD!









UN EROU CULT...

Într-o Anglie scuturată, pe atunci, de taifunul *punk*, ivirea lui Dredd va depăşi cu mult, spre surprinderea generală, cadrul benzii desenate, impunîndu-se ca un veritabil fenomen social. De la *mods* la *skins*, toţi marginalii britanici îl vor transforma în cîteva săptămîni în idolul lor definitiv, iar Judecătorul, promovat *cult idol*, va inspira şi cîteva cîntece precum *I Am the Law* al trupei Human League sau *Mutants in Mega City One* aparţinînd grupului Finks Brothers (alias Madness).

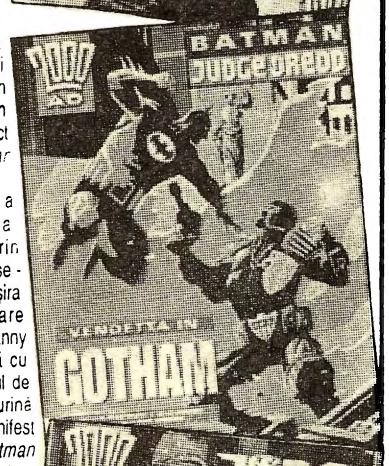
Dacă englezii au făcut din serie un triumf e pentru că - dincolo de aspectul extrem de monolitic al eroului - autorii (John Wagner şi Pat Mills), pamfletari geniali, au ştiut să construiască un univers pasionant, creionînd cu un umor acid portretul unei societăţi bolnave, reflectare delirantă a lumii noastre. Refuzîndu-şi orice formă de autocenzură, au înscris, în trecere, cîteva aventuri judiciare rocamboleşti, în special cu saga *Ţinutului blestemat*, în care Dredd se trezeşte implicat într-o bătălie fără milă între cei doi giganţi ai hamburgerului. McDonald's şi Burger King au intentat un proces care s-a soldat prin interdicţia oricărei reimprimări a episoadelor incriminate. Violent, satirizînd (în ciuda aparenţelor) orice formă de fascism, *Judge Dredd* s-a impus în aproape 20 de ani ca una dintre cele mai formidabile serii ale BD-ului modern, între un SF fără limite şi un politic-fiction uşor anarhizant. O capodoperă. Succesul personajului a depăşit, de altfel, frontierele imperiului britanic pentru a invada Statele Unite şi vechiul continent la începutul deceniului 8.

...DAR UN EROU SCUMP

Foarte logic, curiozitatea producătorilor a fost trezită rapid. Dar în ciuda unui potenţial comercial pe care nimeni nu l-a pus vreodată sub semnul îndoielii, adaptarea cinematografică a lui *Judge Dredd* a durat aproape zece ani pînă la a se concretiza, problema cea mai spinoasă pentru scenarişti fiind concilierea exigenţelor unui film comercial cu mare buget (indispensabil pentru reprezentarea lumii delirante a seriei) şi aspectele extrem de *politically incorrect* care sînt, să ne amintim, raţiunea de a fi a BD-ului. Cum să vedai pe ecran umorul deranjant al *strip*-ului, extrem de european şi bazat pe ultra-violenţă, desigur obiectivată, dar nu mai puţin *grafică*? Şi, mai ales, cum să faci să fie simpatic un erou neliniştitor prin răceală, manifest *facho* şi (problemă suplimentară) cu faţa mereu acoperită? Timp de aproape zece ani autori veniţi din orizonturi diferite şi-au spart capul cu aceste probleme. Printre cei mai noi se numără chiar şi James Crumley, care a semnat un script înfricoşător, refuzînd să renunţe la elementele cele mai subversive ale seriei. Un scenariu bijuterie, dar prea dur, prea nebunesc şi, mai cu seamă, extrem de anti-comercial, ceea ce a dus la respingerea lui. S-a sfîrşit prin a îngropa proiectul, ale cărui elemente au fost *atrase* de producţii de succes, cu *Robocop* în frunte - copie de aluminiu a justiţiarului din Mega City One...

Şi apoi a sosit *Batman* şi cele 250 de milioane $ în box-*office*-ul american. În timp ce sertarul casei de bilete zdrăngăna la puterea maximă, statisticile scădeau imparabil, dînd naştere unei noi maxime: *Cel mai mare succes de box-office îl au urmările sau filmele prezentînd publicului personaje deja cunoscute.* Bazîndu-se pe acest adagiu şi pe tinereţea publicului de cinema, producătorii se vor reorienta spre cultura populară, adaptînd pentru marele ecran serii TV şi... *comic books*.

Alergicii la cretinii în colanţi trebuie să se pregătească pentru clipe grele: în curînd, marea majoritate a personajelor majore ale BD-ului anglo-saxon ar trebui să invadeze sălile obscure. De la foarte aşteptatul *Spiderman* (al lui Cameron) la *X-Man*-ii (lui Richard Donner) această frenezie în jurul *comic books*-urilor a atras producători mult prea avizi să adapteze aproape orice (cf. *Tank Girl*, care este, totuşi, o adaptare foarte reuşită pentru că, dintr-o banda desenată consternantă, regizoarea Rachel Talalay a reuşit să facă unul dintre cele mai proaste filme din lume!).



DE LA JUDGE DREDD LA JUDGE STALLONE

Acest val de adaptări de *comic books* a permis, cel puţin, cîtorva vechi proiecte să se realizeze, în special prietenul nostru Judge Dredd, încarnat de Silvester Stallone sub îndrumarea unui tînăr regizor englez cvasi-necunoscut, Danny Cannon. Mare fan a seriei, Cannon s-a remarcat cu un film poliţist fără pretenţii, *Young Americans*, care avea să-i fascineze - totuşi - pe producătorii americani, ca întotdeauna mai entuziasmaţi de stil (filmul se declară deschis ca aparţinînd esteticii lui Ridley Scott) decît de scenariu. Încredinţarea realizării unui proiect de 75 de milioane $ unui *puşti* de 26 de ani care declara deschis că dorea să respecte absolut *comic book*-ul a pus pe foc inimile fanilor.

Rezultatul a fost vizibil şi pe ecranele noastre. Dincolo de orice consideraţii cinematografice, cunoscătorii sagăi vor regăsi mult prea puţin din opera originală. Stallone nu poartă costumul Judecătorului decît un sfert de oră, iar filmul se dovedeşte a fi un foarte clasic thriller SF...

Judge Dredd: filmul pune încă o dată dureroasa chestiune a trecerii de la *comic book* la ecran. Din punct de vedere tehnic, chiar integriştii Micilor Mickeys vor recunoaşte că o reinterpretare este pe-cît de necesară pe atît de inevitabilă. Un erou în costum pastel, chiar dacă prilejuieşte sublime tresce eroice pe hîrtie, poate foarte facil să devină grotesc pe ecran... Dacă această adaptare grafică e indispensabilă, se poate - în schimb - acorda puţin respect din partea producătorilor faţă de autorii operelor originale. Dar să nu uităm maxima citată mai sus, care generează apariţia unui cinema-şablon în care personajul nu este decît un element destinat să atragă publicul la un divertisment foarte precis calibrat. Din acest punct de vedere, *Judge Dredd*, dar mai ales *Batman Forever* sînt simptomatice.

Să ne amintim (vezi şi secţiunea *Batman* a prezentului număr) că precedentul capitol al aventurilor omului-liliac, *Batman revine*, prin rămăşagurile sumbre şi insidios deranjante, stîrnise - în ciuda succesului filmului - fiori de gheaţă pe şira spinării producătorilor. Puştii aveau coşmare imaginîndu-şi-l pe dezgustătorul Pinguin al lui Danny de Vito, iar unele companii ce aveau legătură cu partea de destacere a filmului apreciaseră destul de puţin obligaţia de a oferi micilor cliente, ca figurină publicitară, o femeie-pisică de cauciuc, obiect manifest clasificat X. Revenind la o formulă *strictă*, *Batman Forever* joacă, deci, cartea divertismentului non-stop, dar pierde din vedere întreaga dimensiune tragică a gestului *batmanian*, emasculîndu-l pe cel mai frumos *rău* al sagăi (Double-Face, trecut prin laminorul burlesculuî) şi, în final, întoarce total spatele BD-ului.

Dar toate astea nu au, în fond, nici o importanţă. Marele public e încîntat, filmul este spectaculos şi, în cele din urmă, toată lumea-i mulţumită. În sfîrşit, nu pe deplin. Rămîne totuşi cititorul de *comic book* care încearcă, fără odihnă, să se convingă, incredul că şi Micii Mickey sînt o artă care merită să fie respectată şi onorată. Nu cîntăreşte prea mult în balanţă şi va visa pentru totdeauna un Batman sumbru şi tăind în volute tenebrele, un Judge Dredd sever şi violent, dar, ca toată lumea, va sta la coadă în faţa cinema-ului, plin de speranţă la fiecare nouă adaptare.

Traducerea: Ioan BANU

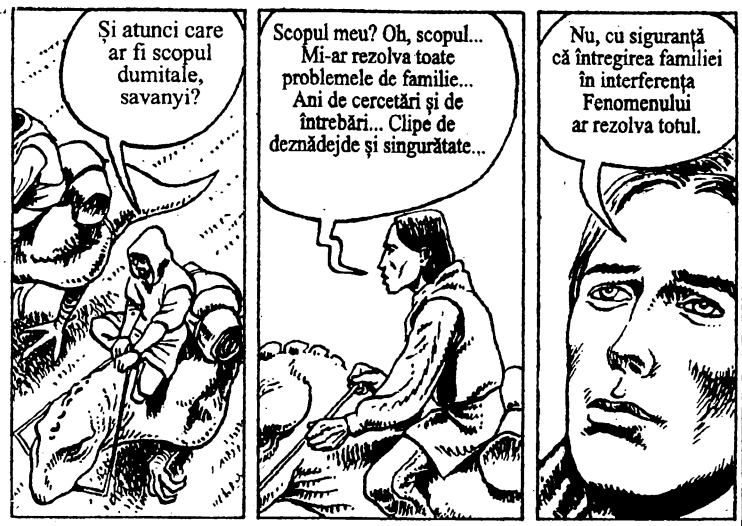
Despre o figură cu trăsături întunecate

– *Ce e Bedeficul?*
– E uşor de dedus. Termenul derivă din combinaţia cuvintelor „B.D." (benzi desenate) şi „ficţiune". În fapt, e un mariaj al literaturii cu artele vizuale. Noutatea vine din faptul că banda desenată, o nepoată mai tînără a artelor vizuale, participă efectiv la dezvoltarea naraţiunii, deci nu are un rol decorativ, aşa cum au operat pînă în prezent ilustraţiile tradiţionale.
– *Care ar fi avantajele noului „curent"?*
– O extindere a registrului modalităţilor de expresie. O şansă dată autorilor „complecşi" de a îmbina modalităţi specifice literaturii, graficii, cinematografului într-o singură haină tehnică.
– *Crezi că Bedeficul va cunoaşte o acceptare generală?*
– Nu ştiu dacă generală, dar parţială în mod sigur. Cunosc deja autori cărora, odată înlăturate barierele artelor enumerate mai sus, li se vor deschide orizonturi noi de expresie..
– *Consideri că autorii la care te gîndeşti se vor descurca cu aceeaşi uşurinţă în desen şi în scris?*
– Nu sînt prea convins, dar se pot găsi soluţii de tandem. În Occident e încetăţenită această idee în domeniul BD-ului.
– *Bun venit, atunci, Bedeficului!*

A consemnat Octavian MUSTAFA

Din neant

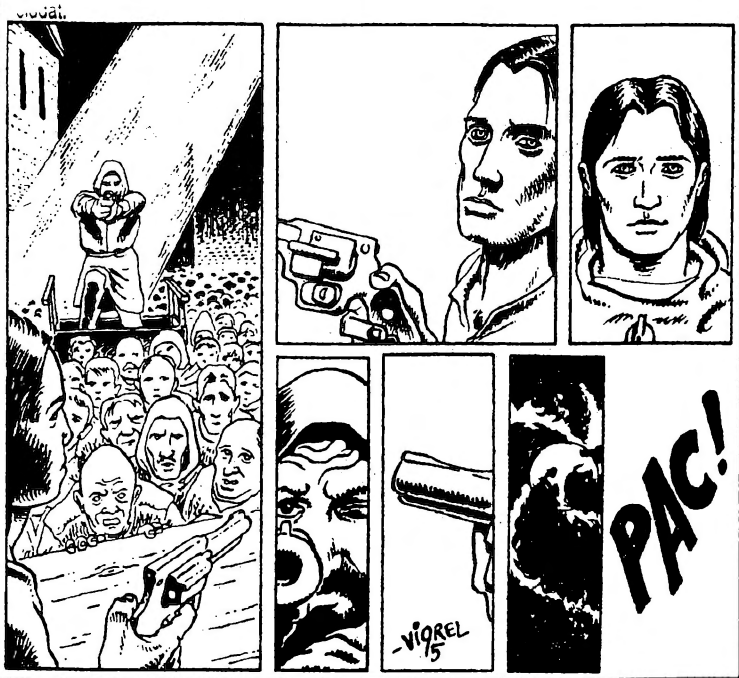
Cînd soarele se mai ridică puţin, lumina contură cu claritate umbrele cortegiului leneş ce se tîra prin cîmpia aridă. Patru gefele de povară şi tot atîţia călători. Doar orientatorul dădea semne de nelinişte.
– Savanyi, măriţi ritmul, altfel nici în patru zile nu vom ajunge la Geabatha!
– Godume, se plînse unul din drumeţi, o să ne dăm duhul... Dacă nu facem cît de curînd un popas, îţi jur că n-o să mai ajungem niciodată!
Bombănind, orientatorul cercetă chipurile celorlalţi şi deduse aprobarea din tăcerea şi privirile lor.
– Foarte bine, vom face popas, dar să nu daţi vina pe mine dacă vom întîrzia de la eveniment!
Peste puţin timp, fiertura de plante de pe focul vioi îi învăluia în aromele ei.
– Mă trag dintr-o serie de comptatori, turuia cel ce se plînsese. Noi niciodată n-am stat bine la capitolul călătorii, dacă înţelegeţi ce vreau să spun.
„E greşeala mea, gîndi orientatorul privind faţa şi mîinile delicate ale călătorului, nu trebuia să mă încurc de la bun început cu astfel de clienţi", apoi rosti tare cu totul altfel:
– E greşeala mea, trebuia la plecare să ne consultăm horoscoapele. Am fi ştiut atunci dacă ajungem sau nu la timp.
– Vom ajunge la timp chiar de-ar fi să ne tîrîm pînă acolo două zeconii, interveni deodată cel de-al treilea călător, un bărbos robust, înfofolit bine în haine de călătorie.
– De unde ştii, savanyi? Tu le-ai consultat sau eşti un observator de puncte conjuncturale?!, remarcă cel de-al patrulea călător, un bărbat cu vîrstă incertă, dar de o agerime greu mascată.
Bărbosul făcu o grimasă ce se voia un zîmbet.
– Nu, savanyi, eu sînt analizor de situaţii. Specializarea asta a cam dispărut - e greu să trăieşti astăzi din aşa ceva - drept pentru care sînt printre puţinii care supravieţuiesc. Nu e posibil ca un eveniment major să aibă loc decît în prezenţa analizorilor. Ori, matematic judecînd, raritatea asta face ca eu să devin indispensabil. Nu-i aşa, savanyi comptator?
– Teoretic, da, murmură firavul, după un scurt timp de gîndire, apoi, căpătînd curaj, se răsti la orientator: Vezi, Godume, că ne zoreai degeaba?
– Sigur că da, mormăi orientatorul, mai mult pentru sine, e bine să stăm aici pentru că evenimentul n-o să aibă încotro şi-o să vină el la noi!
Riseră cu toţii, stîrnind iritarea acestuia şi forţîndu-l să plece de lîngă ei sub motivul că gefelele erau neliniştite.
– Şi tu, savanyi comptator, ce speri să afli la capătul drumului?, întrebă agerul călător.
– Sper ca Fenomenul să-mi modifice destinul, veni răspunsul. Demult, un ghicitor mi-a prezis că numai o distorsiune conjuncturală mi-ar putea schimba linia vieţii. Se pare că ea a sosit. Ce zici, savanyi analizor, ca om cu multă experienţă, e posibil să se întîmple aşa ceva?
Cel interpelat îşi mîngîie gînditor barba, privi cu interes către gefelele nervoase pe care Godume se chinuia în zadar să le calmeze, apoi spuse:
– Să sperăm că da... În experienţa mea n-am întîlnit încă un asemenea Fenomen. Mi-e greu să dau o explicaţie coerentă atîta vreme cît nu am avut ocazia unei analize aprofundate. Cert e că, în preajma Fenomenului, orice e posibil. Greşesc, savanyi?
Înainte de a răspunde, omul îşi boţi faţa într-un zîmbet dispreţuitor, fapt ce-i îmbrăcă trăsăturile cu un aer infatuat de tinereţe - adevărata vîrstă.
– E un fenomen aparte de polaritate. Oricine ştie că în relaţiile intercîmpuri valoarea unui biocîmp poate produce mutaţii deosebite.
– Se spune că face minuni! interveni comptatorul. Corpurile vătămate îşi regăsesc integritatea. Celor ce pierd le surîde norocul, cei săraci devin bogaţi. Fenomenul este un adevărat semn divin! De o zeconie mă închin Marelui Creator al Universului, binecuvîntată fie existenţa lui!
– Vezi, zîmbi în continuare celălalt, aş fi jurat că mergi în scopuri terapeutice.
Comptatorul păli şi îşi frecă braţul cu frenezie:
– Nu-mi place să vorbesc despre asta. De cînd am pornit la drum, durerile mi-au revenit. Făcu o pauză, apoi: Ştiţi, am numărat la o mină radioactivă. Nu-mi cereţi să vă vorbesc despre asta, repetă el.
Se închise într-o tăcere adîncă. Animalele se agitau din ce în ce mai tare, călăuza înjura, vîntul sufla uşor, atîţător.
Dimineaţa următoare se dovedi însorită. În ciuda faptului că noaptea fusese liniştită, comptatorul gemuse deseori în somn, iar gefelele fornăiseră fără oprire. Se grăbiră să se despartă de loc ca de un vis urît.
Bărbosul fu primul care sparse tăcerea marşului. Îşi notase diverse lucruri într-un carnet, iar cînd termină îl atacă pe tînăr cu o întrebare directă:
– Spune-mi, savanyi, dumneata de ce mergi la Geabatha?
– Merg să-mi întîlnesc o rudă, spuse ca şi cum ar fi aşteptat să fie provocat.
– Vrei să spui că Fenomenul nu te-ar interesa, aşa cum ne interesează pe noi toţi? insistă bărbosul.
– O, ba da, folosesc chiar ca pretext afacerile de familie pentru a ajunge în preajmă.

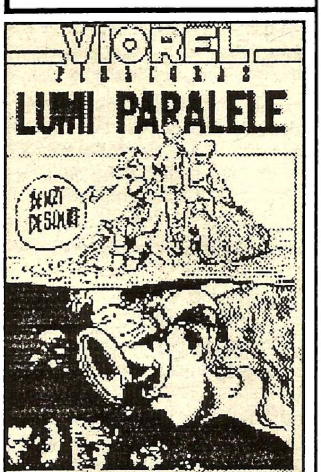


Spre mijlocul zilei comptatorul se simţi rău şi trebuiră să facă un nou popas, spre disperarea orientatorului. Soarele se juca cu norii, brăzdînd umbre mişcătoare peste cei patru, cînd îşi reluară drumul.
– Savanyi analizor, se tîngui sfrijitul bolnav, dumneata eşti om mai umblat, ce spui, Fenomenul mă poate tămădui?
Cel întrebat ridică din umeri, nerăspunzînd. O indispoziţie digestivă îl cufundase imediat după masă într-o tăcere taciturnă.
– Cu siguranţă, interveni tînărul. Acum 15 ani, pe Stevensonia, un genetician al cărui nume nu are nici o importanţă a ajuns la rezultate deosebite în domeniul clonării.
– Oh, savanyi, interveni comptatorul, rezultate deosebite există demult, de cînd a început Marea Nebunie a Colonizării. Puteţi spune orice, dar eu însumi sînt clonă de seria Omicron...
– O serie nu prea grozavă, mîrîi ca pentru sine orientatorul.
– Nu contest, reluă tînărul. Numai că experienţele acelui genetician vizau personalitatea clonelor, şi nu structura lor fizică deja foarte performantă.
– Nu în toate cazurile, îndrugă iar orientatorul privindu-l chiorîş pe sfrijit.
Neluînd în seamă ironiile, tînărul continuă:
– Cu alte cuvinte, el încerca să separe acele zone ale binelui şi răului ce constituie natura dublă a individului, o problemă ce a preocupat omenirea încă din cele mai îndepărtate timpuri...
–... Ca şi disputa filosofică pe marginea noţiunilor de bine şi de rău, se amestecă analizorul de situaţii.
– Întocmai. Se pare că direcţia în care a acţionat geneticianul a fost cea a biocîmpurilor.
– Şi deci a reuşit?
– N-aş putea afirma cu certitudine. E adevărat, cum am mai spus, a obţinut rezultate deosebite, dar nu în direcţia pe care a urmărit-o. El viza efectul separării asupra subiecţilor.

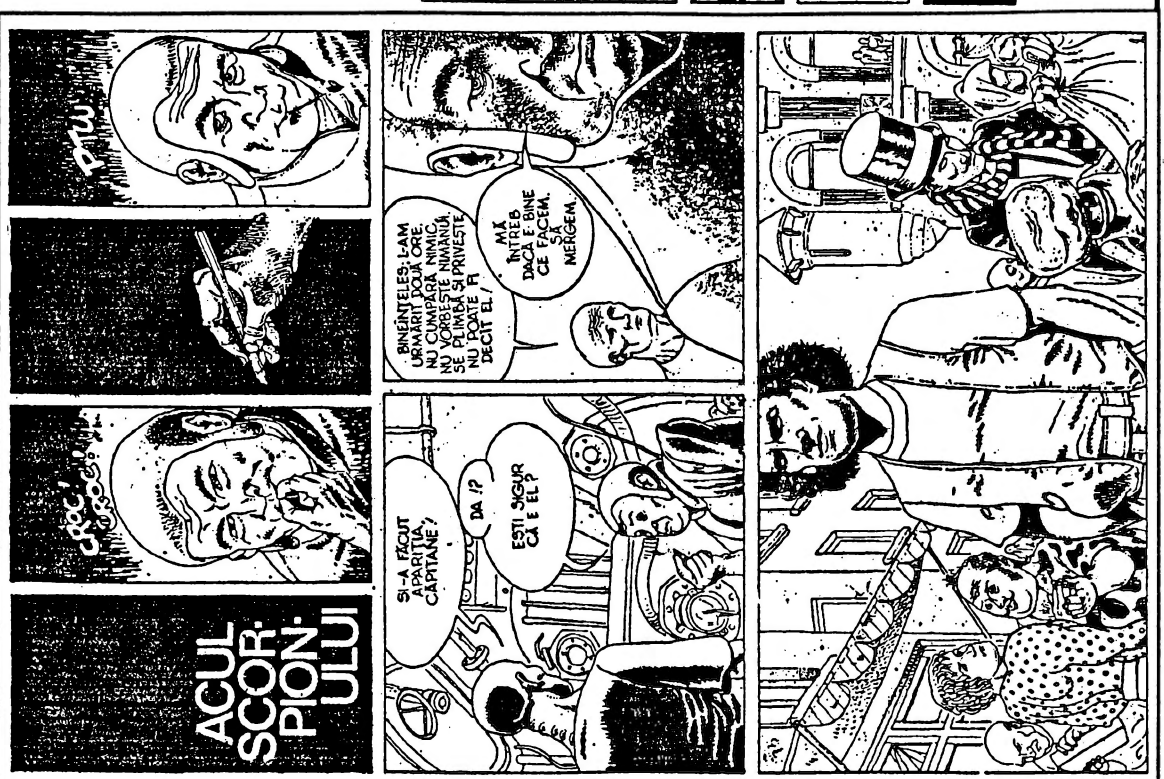
Schimbarea s-a produs însă numai în biocîmpurile lor şi se repercuta asupra biocîmpurilor cu care subiecţii intrau în contact.
– Darul regelui Midas... murmură analizorul.
– Exact. Clona de atunci e posibil să fi devenit Fenomenul de la Geabatha.

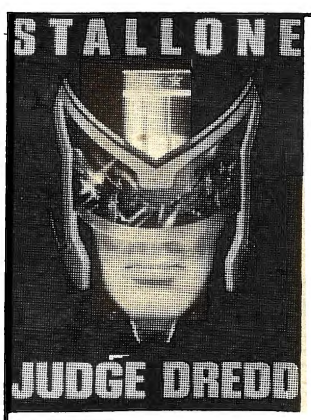
– Greşeala? întrebă comptatorul, dar nu insistă - braţul îi durea şi mai rău.
Făcură o nouă pauză. De data asta orientatorul explodă într-o serie de injurii la adresa bolnavului, dar ceea ce puse capac fu faptul că una din gefelele de povară, cuprinsă de panică, se depărtă într-o fugă nebună. Comptatorul trebui să împartă şaua cu tînărul.
Spre seară, Godume îi atenţionă asupra unei turbulenţe de nori în dreptul căreia se părea că ar fi fost punctul de destinaţie al călătoriei lor.
Cina, ultima cină împreună, se desfăşură într-o tensiune neobişnuită, culminînd cu o ceartă groaznică între comptator şi Godume.
Noaptea, pămîntul se zgudui într-un cutremur de mici proporţii, iar tînărul şi analizorul se deşteptară speriaţi în urletul lugubru al gefelelor. La cîţiva paşi de ei, capul năclăit de sînge al comptatorului încremenise cu privirea sticloasă aţintită spre orientator. Acesta, încă tremurînd, scăpă cuţitul din mînă şi izbucni în hohote de plîns:
– Nu-l mai suportam, savanyi, nu-l mai suportam!
Îl îngropară, şi, cînd lumina difuză îşi făcu loc prin norii agitaţi, porniră din nou la drum. Tînărul părea cel mai robust dintre ei: analizorul acuza mari dureri stomacale, iar orientatorul izbucnea des în plîns şi pierdea controlul gefelei. Trebuiră să ocolească o largă crevasă, proapăt produsă de cutremurul noctum, singurul obstacol ce-i mai despărţea de oraşul din zare.
– Mă va mîntui, nu-i aşa, savanyi? Mă va mîntui! repeta Godume, dar ceilalţi păreau să nu-i dea atenţie.
– Se pare, savanyi, că nu ne-ai spus chiar tot, interveni analizorul privind impresionanta turbulenţă a norilor de deasupra oraşului. Ce anume a greşit geneticianul?
Tînărul zîmbi strîmb.
– Într-adevăr... Biocîmpul clonei experiment are influenţă regenerativă asupra biocîmpurilor umane, dar creează entropie în sistemele nevii. Fenomenul este acea clonă, spuse privindu-l fix pe bărbos.
Acesta ar fi vrut să-l mai întrebe ceva, dar în jur se întîmplau lucruri deosebite, iar atribuţiunea lui de analizor de situaţii îi cerea să observe tot.
O maree umană umplea oraşul, şiruri lungi de pelerini se revărsau din toate direcţiile spre piaţa centrală, iar cei trei trebuiră să-şi facă loc cu greu, luptînd împotriva presiunii trupurilor înveşmîntate în mii de culori.
În mijlocul pieţei, pe un podium, se afla o firavă siluetă umană. Pe cer, norii ameninţători se roteau în jurul unui punct situat chiar deasupra Fenomenului. Analizorul şi Godume îşi ţinură respiraţia: cu mici diferenţe, Fenomenul era o copie fidelă a tînărului lor însoţitor.
– Eşti cealaltă clonă, cea cu polaritate negativă, nu? strigă bărbosul, dar cuvintele sale fură înghiţite de ţipetele ascuţite din tumult.
Cei ce îngrămădeau ofrande la baza podiumului se grăbiră să facă loc noului venit. Norii începuseră să se destrame şi cel de pe podium dădea semne de nelinişte.
Tînărul urcă gîfîind spre Fenomen. Vacarmul infernal părea să se mai fi domolit în aceste clipe.
– De ce ai venit? urlă Fenomenul. Nu era loc destul pentru amîndoi?
– Preţul unui nou Mesia e prea mare pentru ei, şi tu ştii asta, îi răspunse tot ţipînd la rîndu-i tînărul. Trebuie să le dăm o şansă!
Mulţimea urlă din nou: Fenomenul scosese la iveală o armă şi o îndreptase spre celălalt.
– Experimentul trebuie să meargă pînă la capăt, spuse el în liniştea care se aşternu deodată peste piaţă.
– N-o să faci asta, strigă o voce din apropiere. Bărbosul, cocoţat pe un car de transport, ţinea la rîndu-i o armă îndreptată spre Fenomen.
– N-o vei face, spuse calm acesta. Nu poţi distruge un mit cu un singur glonte.
– Nici tu n-o vei face, îi spuse tînărul. Tu poţi distruge un mit numai cu un glonte. Un om de puterea ta biologică nu va putea nicicînd să ucidă...
– ... Decît dacă stă în preajma ta, îi răspunse Fenomenul, iar din mulţime orientatorul tresări violent.
În acel moment razele soarelui străpunseră perdeaua de nori în deşrămare şi armele luciră





Banda desenată pe care o veţi lectura în continuare este extrasă din cel de-al doilea album de bandă desenată scos de Viorel Pîrligras cu concursul Asociaţiei ŞFVA- Craiova.



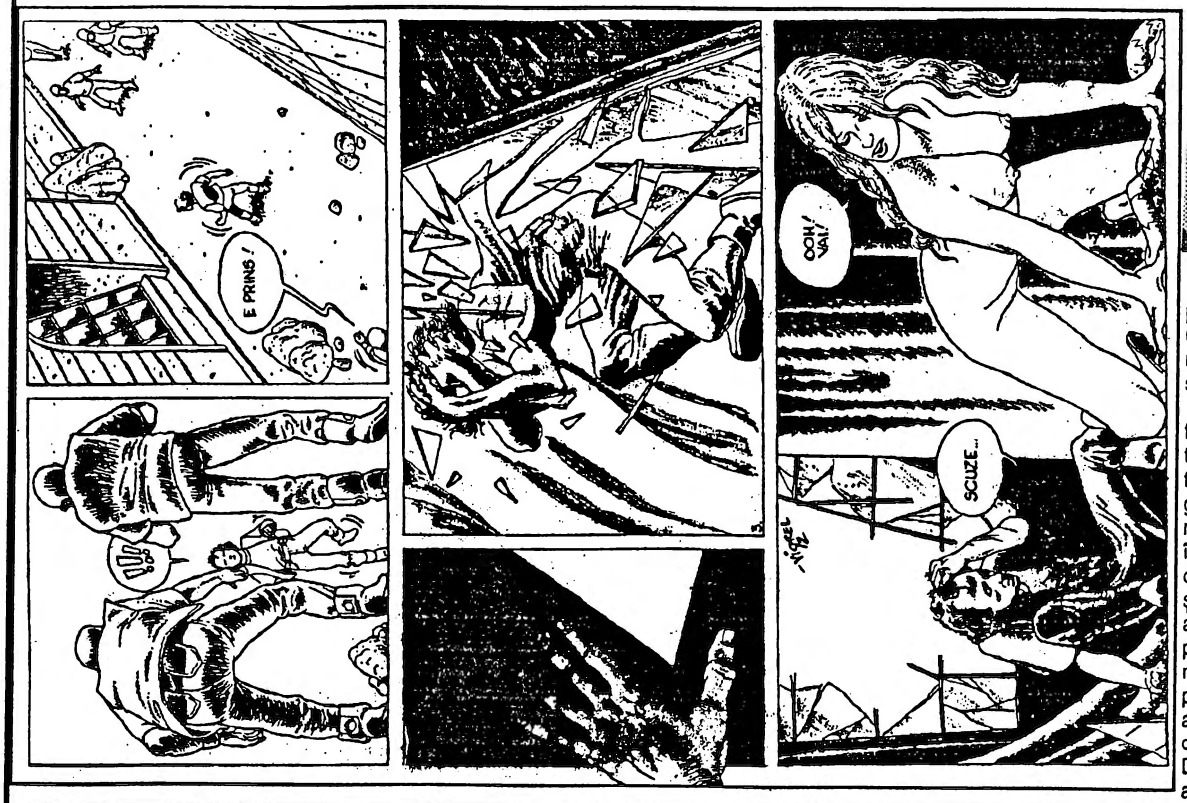


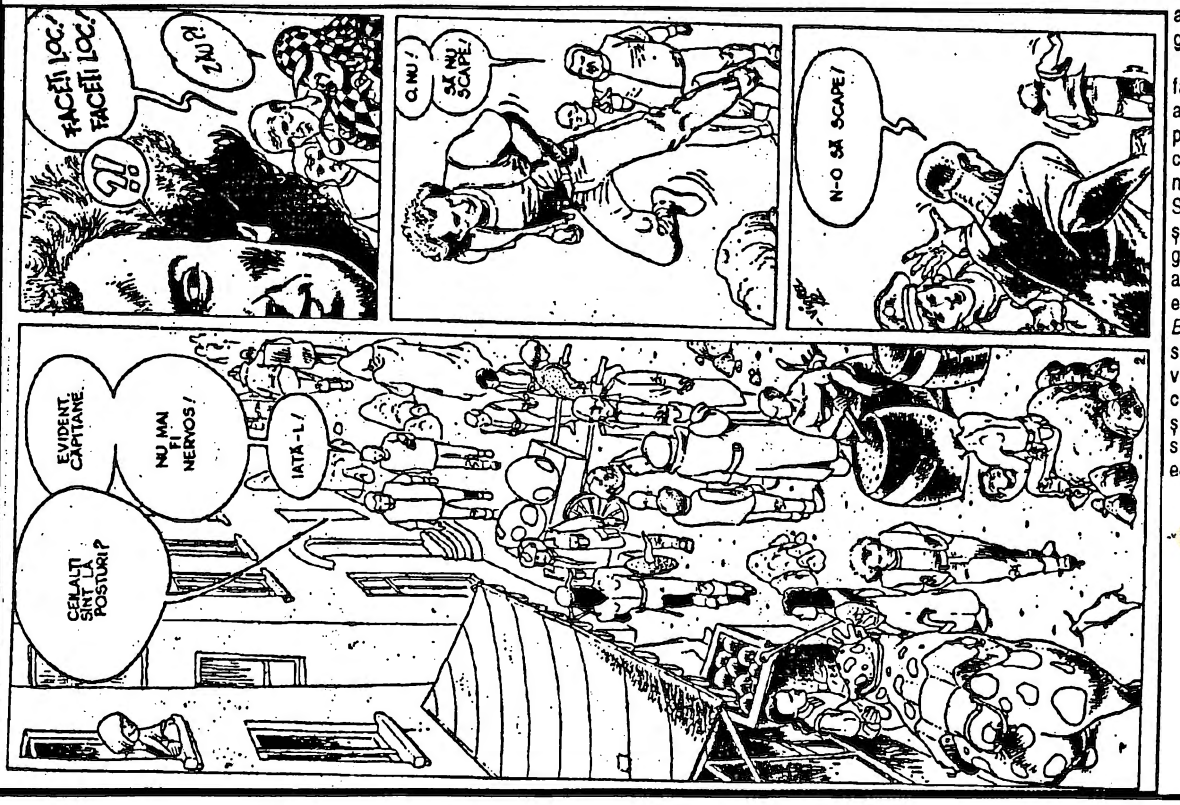
JUDGE DREDD. SUA.1995.

R: Danny Cannon. Cu: Sylvester Stallone (Judge Dredd), Max von Sydow (Judge Fargo), Armand Assante (Rico Dredd), Diane Lane (Judge Hershey), Jürgen Prochow (Chief Judge Grieffen), Joan Chen (Ilsa)... Sc: William Wisher, Steven E. De Souza, John Fasano, Walton Green. I: Adrian Biddle. M: Alan Silvestri. P: Charles Lippencott, Beau Marks. Distr: UGC/ Fox Distribution. Durata: 95 min.

Anul 2139. În imensul megalopolis Mega City One, judecătorul Dredd trebuie să-l înfrunte pe maleficul Rico, care se va dovedi a fi propriul său „frate". (De fapt ambii sînt clone ale judecătorului Fargo şi au apărut în urma unui experiment clasificat Top Secret ce urmărea obţinerea unor judecători perfecţi, deoarece proiectul a fost scăpat de sub control dosarele au fost îngropate în memoriile computerelor).

Dredd, în urma maşinaţiunilor judecătorului Grieffen şi ale lui Rico, este acuzat de crimă şi deportat într-o colonie penitenciară, dar naveta care-l transportă este doborîtă de o familie de bandiţi canibali.

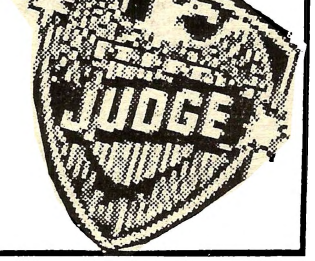




Dredd se foloseşte de acest prilej pentru a evada şi a pătrunde în Mega City. Ajutat de diverşii săi prieteni reuşeşte să-i demaşte pe criminali şi să-şi demonstreze nevinovăţia.

O acţiune liniară, fără surprize şi fără bătăi de cap, cu personaje mai transparente decît apa minerală şi la fel de găunoase ca bulele gazoase găzduite de aceasta. Stallone se mulţumeşte să-şi verse bojocii încercînd să ne convingă pe parcursul celor 95 de minute că el „este legea" şi nereuşind decît să arate cît de puţin a înţeles personajul. Umorul scrîşnit pe care scenariştii i l-au strecurat în replici în speranţa că vor umaniza personajul (aceeaşi idee dubioasă au avut-o şi atunci cînd au suprimat casca lui Dredd - rezultatul fiind un Dredd decapitat, o monstruozitate asemănătoare unui Wilhelm Tell fără arbaletă sau David fără praştie) îţi gripează buna dispoziţie.

Încarnarea (în-stallonarea, de fapt) lui Dredd pe ecran nu a făcut altceva decît să distrugă imaginea unui personaj cu adevărat special. Nici costumul realizat de Gianni Versace, nici efemera prezenţă a lui Max von Sydow. Acumularea efectelor speciale şi a decorurilor futuriste nu reuşesc să genereze nici pe departe acea acumulare de senzaţii care să fie exploatată de trama filmului (ca în *Blade Runner*, de exemplu). În plus, stupizenia şi însăilătura scenariului vor da filmului un sigur succes de casă, dar vor submina şi mai mult şansele filmului la critica de specialitate. Şi iarăşi şansa unei ecranizări după Bd legendară a fost spulberată.



Noutăţi BD în Franţa

La editura VENTS D'OUEST a apărut albumul *La créature du marais* de Wrighston şi Wein.

O Creatueă apare din mlaştină trăgînd în urmă-i rădăcini şi plante în descompunere; semănînd groază peste tot încotro merge...

Apărută în 1971, seria a fost compusă din numai zece episoade în care autorii au revizuit, în mod propriu, marile mituri ale fantasticului şi horrorului. Acest album reuneşte primele cinci aventuri.

Editura GLENAT este japonizată tot mai mult. Astfel se explică apariţia multor autori niponi de tip manga. Printre ei: Kazushi Hagiwara cu albumul *Bastard*. Un personaj odios, pretenţios şi extrem de rău - Dark Schneider, un vrăjitor teribil cu puteri malefice. Singura sa idee: să domnească, stăpîn absolut, asupra lumii.

Editura DARGAUD pare să-şi fi întors faţa de la sefişti, îndreptîndu-şi-o către latura istorică. Totuşi printre apariţiile lunii trecute se află şi albumul semnat de Larme şi Frodeval *Fés pas braire*. Albumul este primul episod al unui ciclu intitulat generic *Les Fés*. Ce s-ar întîmpla dacă poveştile, de obicei dulcege, ar înnebuni subit? Dar dacă zînele n-ar fi acelea pe care le credeţi?

BATMAN reuine

– Batman... Chiar el este...! Ajutor, Batman!

Cele trei femei luate ca ostatice ţipau înnebunite de fericire, agitîndu-se inutil pentru a scăpa din legăturile care le strîngeau nemilos articulaţiile.

Teroriştii priveau încă buimaci la apariţia cu urechi şi pelerină care tocmai pătrunsese prin acoperişurile de sticlă ale clădirii.

Din doi timpi şi trei mişcări plonjă în mijlocul bărbaţilor înarmaţi, anihilîndu-i.

Femeile ţipau isteric. Eroul se postă în faţa lor cu picioarele depărtate şi mîinile în şolduri, adresîndu-li-se cu o voce baritonală ce le dădea fiori:

– Care dintre voi este fecioară?

Una dintre prizoniere se grăbi să răspundă cu glasul gîtuit de emoţie.

– Eu... Batman! Sînt neprihănită şi...

Nu apucă să spună mai multe pentru că supereroul o ridică în braţe, aşa legată cum era, ducînd-o cu grijă spre ieşire.

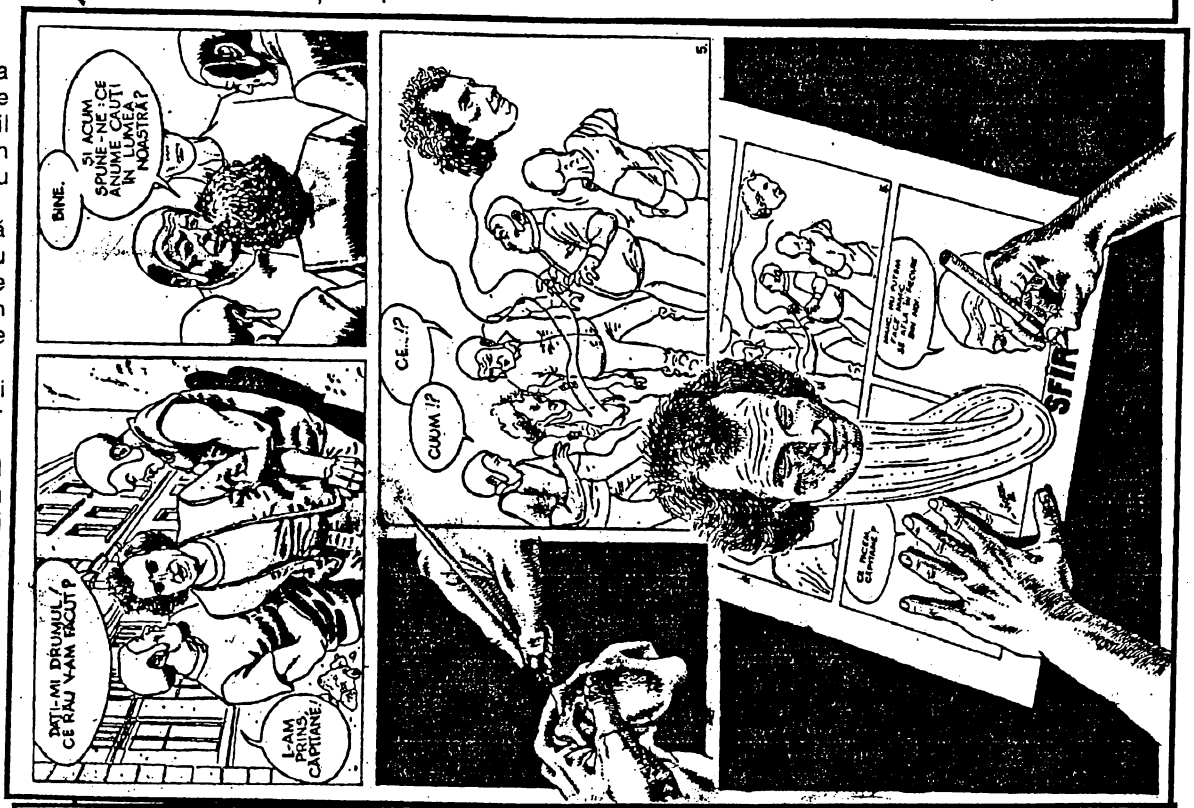
Celelalte două plezneau de invidie. Nu, era prea mult ca fîţa aia să aibă atîta noroc, pierzîndu-şi fecioria chiar cu... Batman.

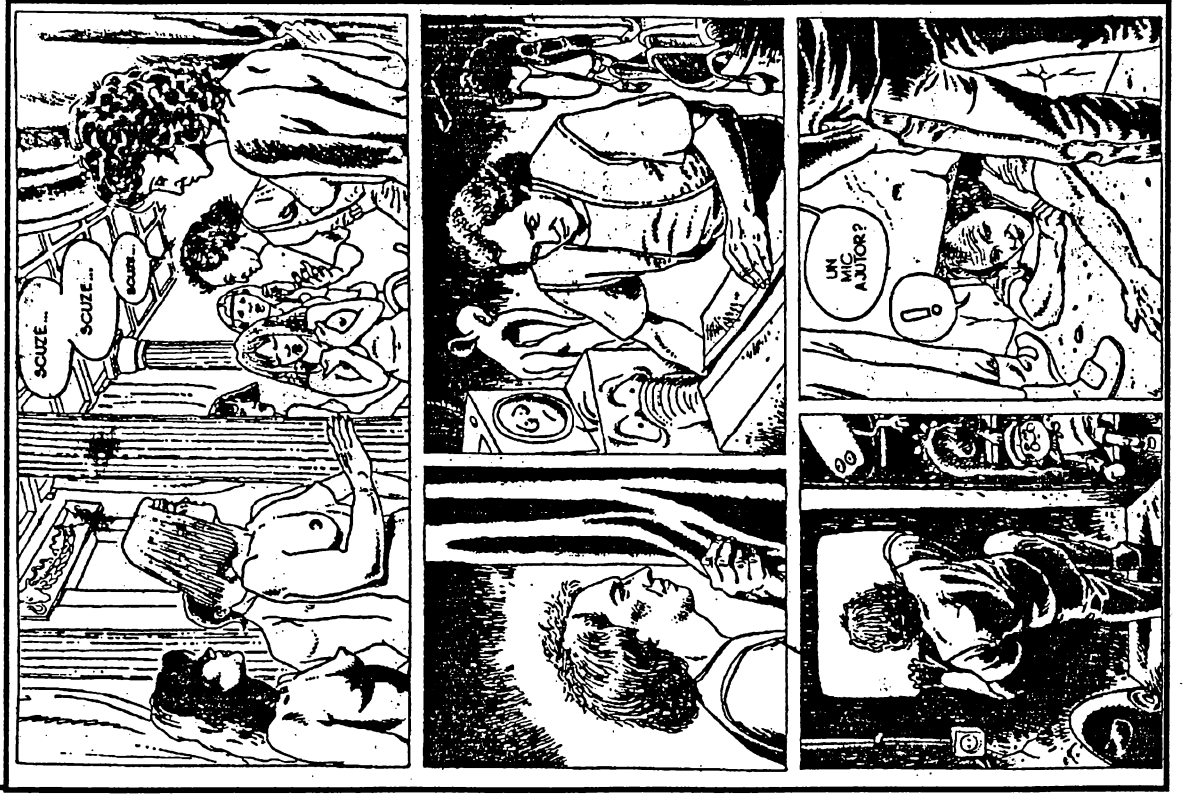
Aproape înebunite de ciudă începuseră să se bîlbîie:

– Şi noi...? Pe n... noi nu ne...? Afurisitul de Om-Liliac. Ce să-i faci, sînt lilieci şi lilieci...

– Aveţi dreptate, doamnelor, sînt lilieci şi... lilieci. Dacă nu mă satur cu ea, mă întorc şi la voi, spuse Batman aruncîndu-le un ultim zîmbet în care sticleau doi canini lungi şi îmbrăcaţi în metal.

Mircea Cărbunaru





Insolitul de lîngă noi

Florin MUNTEANU

Roberto Quaglia și teoria jocurilor

Înainte de a ne continua experiențele cu acel zar „virtual" de care vorbisem în numărul trecut, să zăbovim un pic pe lîngă termenul de joc. Sper să vă mai aduceți aminte de conferința prietenului nostru italian ***Roberto Quaglia***, ce a avut loc pe bacul ancorat la țărmul insulei Atlantykron , legată de cele două tipuri de jocuri: ***„jocuri finite"*** și ***„jocuri infinite"***. În traducerea colaboratorului nostru Cornel Mihăilescu, iată un rezumat al celor prezentate de Roberto.

ATLANTYKRON '95

Am să vă vorbesc despre jocuri și jucători. O simplă analiză ne arată că: Jocul este o competiție între doi sau mai mulți oameni care respectă anumite reguli și care are o miză (oferă șansa unui cîștig). Cînd însă se joacă *Solitaire* folosind computerul, nu se joacă cu cineva, ci practic joci cu tine însăți; (aici ideea de jucător este mai puțin conturată; există o singură persoană jucînd - joci cu tine însuți).

Să spunem deci că **jocul este într-un fel o interacțiune între oameni conform unor reguli.** Să dăm, ca un exemplu simplu, jocul de fotbal. Fotbalul este jocul între 11 oameni de o parte și 11 oameni de cealaltă parte între care există **un acord**: ei își pasează mingea folosind doar picioarele - se instituie o interdicție, penalizată imediat de toți cei ce acceptă jocul: nimeni nu atinge mingea cu mîinile.

Jocul are o serie de constrîngeri, fiind amplasat și limitat în spațiu (aria unde jocul de fotbal se poate desfășura) **și timp** (fluierul arbitrului întrerupe acțiunea după exact 90 de minute, fapt cunoscut de la început, în acord cu reguli speciale; deci știm exact cînd începe și cînd se termină). Acest ultim criteriu permite a considera jocul de fotbal ca fiind un joc finit. Îl putem numi așa deoarece știm exact **unde** se desfășoară, care și unde sînt de găsit partenerii de joc; în plus și **cît** durează.

O dată început, jocul trebuie să se termine. El are un scop care constă în a stabili cine cîștigă (singurul lucru neștiut de la început). Se joacă pentru a afla cine este învingătorul! Ce sens ar mai avea jocul dacă nu am afla pînă la sfîrșit cine a cîștigat? Deci, întreaga acțiune de pe teren are ca scop primordial să stabilească cine este învingătorul dintre cele două tabere ce iau parte la joc. Frumusețea jocului este alt aspect, atît de neglijat azi cînd bătălia se dă pentru bani, cînd jocul nu stabilește cîștigătorul în spiritul vechilor olimpiade, ci în raport cu concentrarea de jucători de valoare pe care, forța bancară îi concentrează pe gazon, de o singură parte. Dar de fapt ce se cîștigă într-un joc de fotbal? Ceva **concret**! **un titlu**; de exemplu, titlul Campionatului de fotbal al României. O echipă cîștigă titlul Campionatului României. Aceasta are loc într-un spațiu/timp bine delimitat, reprezentînd România, pentru că nu se dispută Campionatul României în China, și are loc într-un timp finit, deoarece începe la o dată precisă și se va termina cu aproximativ 8 luni mai tîrziu - să zicem. Acesta este un alt joc finit care conține jocuri finite și suma rezultateler acestor mici jocuri finite va duce la desemnarea campionului, a vicecampionului și a celor care au pierdut.

După un timp oarecare, privind cu atenție în trecut ne putem da seama că ne amintim doar rezultatele jocurilor finite. Nu sîntem în general interesați de ceea ce fac jucătorii atunci cînd joacă, de ceea ce simt (care sînt sentimentele lor), pentru că ei sînt asimilați în rezultate; ne reamintim numai rezultatele, ne reamintim titlul care a fost cîștigat în acel joc. Știu să zicem că Steaua București a cîștigat titlul de Campioană în 1986, (de exemplu). Aceast fapt nu poate fi anulat. ***Rezultatul unui joc finit este definitiv***, nu poate fi schimbat! Este ***istorie***. Totul se poate schimba, dar nu putem schimba faptul că cineva a cîștigat un anumit titlul la un moment dat. Putem juca același joc de mai multe ori, de fapt participăm în fiecare an la un nou campionat. În cadrul unui campionat se joacă în fiecare săptămînă un joc nou; dar de fiecare dată cînd cineva cîștigă sau pierde, rezultatele sînt definitive. Aceasta este o mare proprietate a ceea ce numesc joc finit.

Deci, se pare că ***jocurile finite*** sînt doar ***interacțiuni între oameni care au ceva de pierdut***. Dar să urmărim și o altă fațetă a logicii jocurilor finite. Este imposibil ca toți oamenii care participă la joc să joace respectînd regulile jocului. Dacă cineva care joacă fotbal prinde mingea cu mîna, acționînd deci în contradicție cu ceea ce prevede regulamentul, atunci această persoană este pedepsită pentru încălcarea regulilor. Încălcarea regulilor face ca rezultatul jocului să nu mai fie valid - pentru că dacă iau mingea cu mîna și o introduc în poarta echipei adverse, deși mișcarea plasei confirmă finalitatea unei acțiuni, aceasta nu este omologată căci s-a făcut violînd regulile. Putem sugera că acesta este modul în care a fost inventat rugby-ul:, cineva a încălcat regulile fotbalului luînd mingea cu mîna într-un anumit moment al unui anumit joc - joc finit - și a dus mingea în poarta celeilalte echipe fugind pe tot terenul. În acest moment s-a „inventat" un nou joc, invenție ce a început cu o încălcarea propriilor reguli ale unui joc existent și cunoscut de toată lumea. Desigur, acel joc nu mai putea fi numit fotbal deși, la urma urmelor, ar fi fost posibil ca această încălcare a unei reguli să fie ea însăși omologată în fotbalul mondial. Aceasta ar fi însemnat că fotbalul se putea transforma în rugby. Dar nu s-a întîmplat așa; fotbalul a rămas fotbal și a fost inventat și un nou joc.

Apoi să nu uităm de public. De exemplu, jocul de fotbal este urmărit de spectatori - publicul; dar spectatorii nu au nici o influență asupra rezultatului; ei ar putea dori ca ceva să se schimbe în joc, dar nu pot intra în joc. Și totuși sînt folositori, deoarece jucătorii joacă pentru public; dacă nu există public, jucătorii nu joacă. Jucătorii pot juca numai pentru public. De fapt, ei ar putea juca, publicul fiind atunci ei înșiși; dacă nu există cineva care să urmărească echipa cîștigînd sau pierzînd, nu are sens să se joace pentru a cîștiga sau a pierde.

Problema se poate generaliza neașteptat de mult. Dacă un joc finit este doar ceva care se desfășoară într-o zonă de timp și spațiu definită, atunci nu numai un joc de fotbal, rugby, ci orice altceva de genul acesta, este un joc finit. Să ne imaginăm, de exemplu, că puteți intra în politică. A început, de exemplu, un joc care este numit alegeri. Jocul este finit deoarece începe în momentul declanșării oficiale a campaniei și se termină în ziua în care oamenii vor vota. Jocul este finit în timp și spațiu, pentru că este localizat într-o țară, nu în întregul univers. Desigur, jucați jocul pentru a cîștiga; toată lumea joacă numai pentru a cîștiga. Nu are sens să jucați urmărind alt scop, ***jucați un joc finit numai pentru a cîștiga.***

Dar există și reguli ce trebuiesc respectate. De exemplu, un politician nu poate să lovească fizic alt politician deoarece este descalificat, aceasta reprezentînd încălcarea unei reguli. Candicatul este scos afară din joc dacă oamenii observă că el a avut o astfel de interacțiune. Ce cîștigați într-un asemenea joc, înrudit cu jocul de fotbal? În jocul de fotbal se cîștigă o medalie, o cupă sau titlul, dar și ceva mult mai important: ***dreptul de a juca alt joc***, de exemplu Campionatul European, dacă s-a cîștigat Campionatul Romaniei. În politică este exact același lucru pentru că, dacă cîștigați acest joc aveți posibilitatea să jucați în următorul joc: de exemplu, conducerea unui oraș. Puteți să începeți să conduceți un oraș. Începeți o altă întrecere, cu alți oameni. Întrecerea începe într-un moment exact, adică în momentul în care începe mandatul vostru, și se termină tot într-un moment exact, după patru ani, să zicem. Deci, primiți dreptul să jucați acest joc nou numai dacă ați cîștigat o întrecere în alt joc, reprezentat de alegeri. Dacă cîștigați, dacă aveți dreptul să jucați și toată lumea va fi de acord că vă este permis să jucați. Nu vă puteți duce acolo să jucați „acum conduc acest oraș" fără să aveți mai înainte acordul numit „alegeri".

Așa cum vedeți, este vorba de un joc finit pe care îl puteți juca numai dacă ați jucat în prealabil un alt joc finit de alt tip, care v-a dat dreptul să jucați acest joc finit. Această logică o puteți aplica, practic, tuturor activităților societății umane. Să ne gîndim la școală ca la un joc finit. Începe într-un moment exact și se termină într-un moment exact, are mai multe reguli care sînt respectate și conduce la un fapt cert: obținerea unei diplome ce atestă că s-a cîștigat ceva: titlul - premiu al jocului finit. Dacă nu îl obțineți, jocul nu se va încheia!

Putem concluziona astfel:

Orice interacțiune dintre oameni, care au ceva de pierdut, care are ca produs final un „titlu", ceva pe care să-l puteți folosi pentru a juca în alt joc, reprezintă un joc finit.

Am putea oare să ne imaginăm un joc infinit?

Un joc infinit este tot un „joc", ceea ce înseamnă că are reguli și are constrîngeri; dacă n-ar avea reguli și constrîngeri n-ar putea să fie un joc. Diferența între jocurile finite și cele infinite constă în aceea că jocurile infinite nu au un moment exact de începere și nici un moment de încetare. Nu au nici o constrîngere stabilă, altfel spus: în jocurile infinite, constrîngerile sînt flexibile, se pot și se și schimbă în timp; de fiecare dată cînd jucăm jocul infinit trebuie să extindem constrîngerile jocului. Jocul infinit, fiind un joc fără sfîrșit, ***nu este început pentru a fi terminat, ci doar pentru a fi jucat!***

Se începe un joc infinit fără să ne propunem ca scop să învingem deoarece știm că nu putem principial învinge, constrîngerile jocului fiind dincolo de viața oricăruia dintre noi. Putem juca acest joc numai pentru a modifica constrîngerile și pentru a schimba regulile, pentru că jocul are reguli, iar scopul jocului poate fi numai schimbarea regulilor și extinderea constrîngerilor.

Interesant este că orice activitate umană poate fi încadrată într- unul din cele două tipuri de jocuri și că aproape toată lumea joacă amîndouă jocurile în același moment. Este foarte importarit faptul că aproape nimeni nu este conștient că joacă aceste tipuri de jocuri și, din acest motiv, ea sau el nu pot juca numai în mod corect - fair play. Cele două jocuri se confundă, fiind în opoziție, într-un fel, deoarece un joc ***începe*** pentru a fi terminat, iar celălalt joc ***există***, fiind deja început înainte ca noi să fi fost acolo; deci, nu putem decît să intrăm în el și o să încetăm să existăm înainte ca jocul să se fi sfîrșit, (jocul însuși nu are sfîrșit, sau oricum nu se va sfîrși în timpul vieții noastre). Sesizăm că există o contradicție între aceste două tipuri de jocuri.

Putem imagina că societatea este locul unde se desfășoară jocul finit al unui grup de oameni și care conține toate celelalte jocuri finite. Orice activitate în societate poate fi realizată numai dacă aveți dreptul - „titlul" - să o faceți. Puteți să fiți profesori, numai dacă aveți dreptul să fiți profesori, ceea ce înseamnă că ați cîștigat un joc finit, care îți permite să jucați acest rol pentru un timp. Aceasta înseamnă, de fapt, că fiecare rol pe care îl puteți avea este într-un fel ca la teatru. ***Știți că există rolul profesorului, politicianului, ministrului și cîștigați dreptul să desfășurați această activitate în interiorul acestui joc finit, după care trebuie să descoperiți că activitatea voastră este delimitată de regulile specifice acestui joc.*** Dacă faceți pe profesorul, trebuie să jucați conform regulilor; iar dacă nu o faceți, cineva ar putea înțelege că nu jucați bine acest joc. ***În orice joc finit nu contează cine joacă roluri importante!*** Există roluri importante și cine joacă în ele trebuie să o facă ca un actor la teatru. Trebuie să se acorde cu rolul ales sau cîștigat și nu poate schimba nimic, pentru că ***orice invenție ar reprezenta încălcarea regulilor acestui joc finit.***

Dar să ne gîndim la ceea ce înseamnă jocul infinit - într-un joc infinit jucăm pentru a schimba regulile jocului. Așa cum se poate vedea, dacă privim înapoi în istoria umanității, regulile s-au schimbat de foarte multe ori. Această schimbare a fost făcută la sugestia jucătorilor care n-au intrat în joc pentru a juca teatral, în acord cu rolul deja scris. S-au surprins pe ei înșiși și pe ceilalți oameni cu noi argumente, noi reguli, au violat regulile existente. În acel moment au jucat cultural. Putem defini cultura ca fiind produsul activității oamenilor care joacă un joc infinit. Adevărata cultură nu este definită în timp și spațiu. ***Cultura este ceva ce se săvîrșește continuu.***

Jocul „culturii" constă doar în schimbarea jocului. Dacă nu joci jocul „culturii" pentru a schimba jocul, nu joci jocul „culturii, ci joci un rol teatral într-un joc finit, ceea ce înseamnă că ești personajul cuiva care este parte din „cultură", dar nu faci adevărata cultură.

Următoarea observație interesantă este faptul că, de la început, o societate nu poate include pe cineva care joacă un joc infinit în interiorul propriei constrîngeri. Dacă acel cineva joacă cu adevărat un joc infinit, săvîrșește un act de cultură prin definiție. El încearcă să facă această constrîngere mai înțeleaptă, mai ușor de suportat, deci nu poate fi în interiorul constrîngerii. Dar, făcînd constrîngerea mai înțeleaptă - mai ușor de suportat, după un timp, societatea o poate absorbi și, în acest moment, societatea va negocia cu acest jucător care a cîștigat, chiar premiul pentru regula creată

Vă mai aduceți aminte cîte discuții a generat această disertație? Dar poate că unii nu au avut curaj să se manifeste atunci, în plin soare și în cuplaj „direct" cu momentul de cultură săvîrșit. O pot face acum, scriindu-ne direct sau pe adresa Redacției. Oricum, noi vă așteptăm părerile.

GALAXIALES '96

A 23-a Convenţie Naţională, respectiv a 6-a Convenţie francofonă de SF s-a desfăşurat la Nancy între 2-5 mai 1996. Suplimentar faţă de programul anunţat în februarie, prin intermediul buletinului de informaţii INFINI, organizatorii au introdus un avant-program... surpriză.

Întrucît Yverdonul de anul trecut a atins chiar şi conturile participanţilor occidentali - nemaiamintind de cele ce ne-a povestit reprezentantul nostru Nicolae C. Ariton despre imaginea berii şi vîntului din buzunarele de savană carpatină, unde zburdau în libertate lei (acum nici ăştia nu-şi mai au rezervaţiile protejate) - şi cu toate că nici Nancy nu este un oraş al gratuităţilor, se pare că dl. Stephane Nicot a reuşit performanţa unei cazări acceptabile statutului de scriitor. Mai precis, statutelor, întrucît talentul nu are nimic de-a face cu pretenţiile şi posibilităţile financiare.

Pentru decernarea premiilor de la Nancy, am primit şi lista finaliştilor. Iat-o!

Roman:

Bordage, Pierre: *La Citadelle d'Hyponéros* (L'Atlante)

Canal, Richard: *Le Cimitièr des papillons* (J'ai lu)

Dantec, Maurice G.: *Les Racines du mal* (Série Noire Gallimard)

Dunyach, Jean-Claude: *La Guerre des cercles* (F. N. Anticipation)

Lehman, Serge: *Le Haut-Lieu* (F.N. Frayeur+)

Nuvelă:

Dantec, Maurice G.: *Là où tombent les anges* (Le Monde)

Delsemme, Serge: *Le Voyage organisé* (CyberDreams 03)

Denis, Sylvie: *De Dimbourg à Lepètre* (Jardins Virtual)

Dunyach, Jean-Claude: *La Station de l'agnelle* (CyberDreams 02)

Lehman, Serge: *L'Hypothèse de Russo* (Destination Crépuscule 2)

*

O ştire de ultimă oră, chiar dacă (şi mai ales că) ne parvine din Italia: simpaticul „amigo dei romeni" Roberto Quaglia, consilier municipal cînd nu scrie, a anunţat în cotidianul *Notizario* că oraşul său, Genova, pregăteşte pe cît de curînd o Convenţie internaţională de SF.

Succes, Roberto, *piccolo „vagabondo dell'etere" e delle terre di Atlantykron!*

Laurenţiu Antim Turcu

SF-UL ÎN LUME

„Athanoria '96 , atelier internaţional de SF, s-a derulat între 24 şi 28 februarie la Pîrîul Rece, aproape de Predeal, în Carpaţi, în inima României. Invitaţii, Pierre Jean Brouillaud şi Laurent Genfort, au fost primiţi cu căldură. Au participat la principalele manifestări şi schimburi de opinii, au acordat interviuri mass-mediei locale şi naţionale. Acest atelier a prilejuit întîlnirea cu corespondenţii români, Laurenţiu Antim Turcu, Florin Leodor Dănilă, Cristian Lăzărescu şi cu scriitori, printre care Mihail Grămescu, cunoscut în Franţa prin publicarea mai multor texte. A fost o ocazie de a face numeroase contacte! Activităţile asociaţiei INFINI şi buletinul pe care-l editează au suscitat un foarte ridicat interes prietenilor noştri români care doresc intensificarea schimburilor noastre culturale. Cu ocazia aceasta am constatat încă o dată că mai multe jurnale periodice româneşti publică regulat noutăţi din activitatea SF francofonă (adeseori prin intermediul buletinului INFINI FLASH). În România SF-ul francofon rămîne bine plasat, dar se pare că asaltul americanilor îl face să bată din ce în ce mai mult în retragere. Viitorul lui depinde într-o bună parte şi de noi. Să nu-i uităm pe prietenii noştri români. Şi ei aşteaptă un minimum de reciprocitate: să facem loc SF-ului lor în publicaţiile noastre. Îl merită.

Pierre Jean Brouillaud va evoca această vizită la adunarea generală ce va avea loc în cadrul Convenţiei de la Nancy. Este adevărat , cei doi participanţi la Pîrul Rece s-au jertfit: au vizitat bîrlogul lui Dracula, mai degrabă tărîmurile-i, castelul fiind construit pe înălţimile Carpaţilor."

Traducerea textului francez apărut în INFINI Flash 42:

Laurenţiu Antim Turcu.

PRIN GAURA CHEII...

Stephen King scrie cîte cinci pagini în fiecare zi, luîndu-şi concediu patru zile pe an, bilanţul anual fiind deci de 2166 de pagini. Scrie întotdeauna dimineaţa, începînd munca foarte devreme, chiar şi cînd nu se simte „în formă".

Foarte puţini ştiu că manuscrisul romanului *Christine* (tradus şi în româneşte) l-a vîndut editorului său pentru „fabuloasa sumă" de 1$ numai ca să scape de critici. De atunci, avansul numai, pentru 3 (trei) romane se ridică la circa 50 de milioane de dolari!

Serge Brussolo îşi impune să dea cel puţin zece pagini dactilo în fiecare zi, fără excepţie, adică 3650 de pagini pe an. Foarte adesea, scriitura la prima mînă este şi versiunea definitivă.

Alain le Bussy produce între cinci şi şase pagini pe oră. Dacă nu reuşeşete să scrie nici măcar patru pagini la romanul de care s-a apucat, îl lasă baltă şi continuă un altul. Scrie două-trei ore pe zi, şase ore sîmbăta şi şapte duminica, exceptînd sărbătorile în familie. Dă gata un roman în patruzeci pînă la cincizeci de ore de lucru.

Jean-Claude Dunyach scrie în medie între 150 şi 200 ore pe an, în reprize de 2-3 ore maximum şi uneori chiar pe fragmente care-i iau numai un sfert de oră. Nu e deloc mult dacă ne gîndim la calitatea excepţională a textelor...

Clive Barker nu poate scrie decît ascultînd *Hard-Rock,* cu volumul dat la maximum. Asta se poate remarca dealtfel şi în ceea ce scrie...

Dean Ray Koontz lucrează opt ore pe zi, pe parcursul unui an întreg. Cîndu-i anumite romane, însă, te gîndeşti dacă nu i-ar prinde bine să mai iasă şi un pic la aer!

Pierre Pelot, autorul a mai mult de o sută şaizeci de romane publicate la cele mai renumite edituri din Franţa şi Navarra mărturiseşte că este din ce în ce mai greu să găseşti un editor, chiar avînd o carieră ca a lui. Ultimul său roman *Ce soir les souris sont bleues* („Seara, toţi şoarecii sînt albaştri"), pe care el însuşi îl consideră ca textul cel mai personal şi cel mai izbutit pe care l-a scris pînă acum, a fost refuzat de şaptesprezece ori înainte de a apărea la Denoël! Dacă insişti şi ai răbdare...

Graham Masterton şi-a început cariera de scriitor cu cărţi erotice, chiar pornografice. Se mai regăsesc şi acum în romanele lui reflexii ale acestei îndeletniciri!

Laurent Genefort - tînărul care la 27 de ani are 12 romane publicate, plus *Premiul Imaginarului pe '95* - scoate patru romane pe an de cînd a devenit profesionist, dar e mai maleabil în gestionarea timpului pe care-l consacră scrisului. I se întîmplă să scrie două-trei zile neîntrerupt, după care face o plimbare prin parcul din Vincennes ca apoi să poată recupera oboseala într-un somn liniştitor de 24 de ore. După care, cu forţe proaspete, iar scrie...

selecţie de Laurenţiu Antim TURCU dintr-un sondaj de *Daniel CONRAD*

Ne-a sosit la redacţie numărul 3 al fanzinului SFera, editat de clubul de arte vizuale şi literatură de anticipaţie cu acelaşi nume, din Brăila. Fanzinul începe cu deja cunoscuta „Techno-love" a lui Aurelius Belei şi ne surprinde cu un poem semnat H.R. Giger. Urmează „Elegie pentru Drill" a lui Marian Coman şi un fragment destul de bine scris din „Fîntîna timpului absurd" a mai puţin cunoscutului Silviu Jureski. Cele 15 pagini sînt împănate cu reproduceri slăbuţe după Giger şi creaţii brăilene (ceva mai clare) semnate Octavian Mogoş, Silviu Jureski, Marian Coman şi Cristina Harjoche.

Budritzan strike back!

Reîntors de curînd din Londra, Adrian Budritzan a susţinut în data de 15 mai 1996, ora 19, în Sala Teatrului German de Stat din Timişoara un nou concert de muzică electronică.

Compozitorul, interpretul şi producătorul Adrian Budritzan este cel care, în urmă cu trei ani, a organizat şi a susţinut primul concert de muzică electronică în Peştera Românesti, o premieră europeană absolută. Una din realizările de referinţă ale tînărului muzician a constituit-o fără discuţie, primul Laser Show organizat pe teritoriul României care s-a desfăşurat pe 28 mai 1994 şi a atras aproximativ 40 000 de spectatori în Piaţa Victoriei din Timişoara.

Utilizînd cea mai nouă tehnică digitală de generare, procesare a sunetelor, asistat de computer, tînărul compozitor a reînviat ritmul şi efectele sonore ale sintetizatoarelor electronice. Stilul pieselor sale a fost puternic marcat de curentele britanice şi franceze avangardiste ale „ambiental dans trans-ului".

O noutate absolută la Timişoara o reprezintă faptul că prin reţeaua Internet la

www.soros.m.ro/sound-sculpture

se pot obţine date referitoare la autor, concert şi muzică electronică în general, iar în timpul concertului din 15 mai sala a fost conectată la Internet.

A. Z.